

www.xboxmag.fr

OFFICIEL
JOUABLE
EXCLUSIF

EXCEPTIONNEL !
5 PLACES A GAGNER POUR
LA MEGA SOIREE HALO 2

LE JEU DU MOIS

KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS

Stratégie, action, RPG : un mélange des genres qui fait mal !

SCOOP !

SPLINTER CELL : CHAOS THEORY

Sam Fisher lâche l'info sous la torture

DOSSIER

HALO 2

Ultimes révélations avant la sortie du jeu

LES TESTS

Headhunter : Redemption
Kingdom Under Fire
Shellshock Nam '67
Samurai Warriors
Colin McRae 2005
Second Sight
Burnout 3
Psi-Ops
Juiced

LES DEMOS JOUABLES Juiced, Colin McRae Rally 2005, Second Sight, Blinx 2, MTV Music generator.

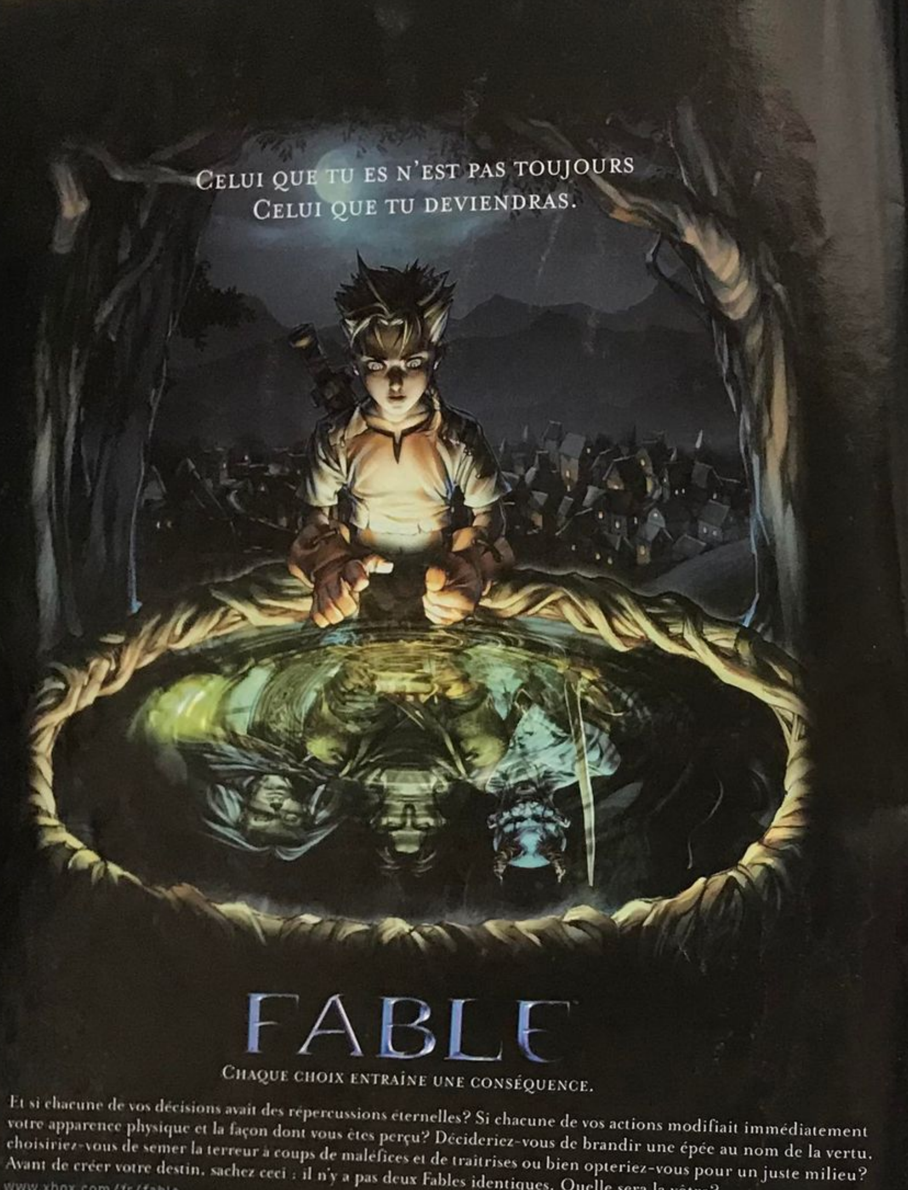
LES VIDEOS Fable, Rainbow Six 3 : Black Arrow, Doom III, Half-Life 2, Kingdom Under Fire : The Crusaders...

CHRONICLES OF RIDDICK
Echappez-vous de Butcher Bay sans une égratignure.





OCTOBRE 2004
NUMERO 33





LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
Numéro 33 - OCTOBRE 2004

101/109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tel.: 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax: 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

Le Magazine Officiel Xbox est édité par Future France
SAS au capital de 3 995 378 €
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39
Présidente du Directoire et représentante légale: Saghi Zaïmi
Principal actionnaire: Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directeur éditorial: Cyrille Tessier
Directeur du magazine: Vincent Alexandre
Directrice Marketing & Commercial: Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité: Jérôme Adam
Chef de studio: Vincent Meyrier

Numéro ISSN : 1633-1818 - Prix unitaire: 9 €
Date de parution: fin août 2004. Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
ABOCOM - 26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tél.: 01 46 72 50 89 - Fax: 01 49 60 10 55
E-mail: futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an: 90 € - 13 numéros : 98 € - Etranger: nous consulter

VENTE AU NUMERO -
Anciens numéros: 01 46 72 50 89

Imprimé par: Didier Québécor, 77000 Mary-sur-Marne
Distribution: Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en Chef: Cyril Berrebi
Chef de rubrique tests: Frédéric Brunet
Chef de rubrique actus: Stéphane Rakotondrainibe
Première secrétaire de rédaction: Katia Mattioli
Premier maquettiste: Yann Pesenti
Photographe: Benoît Moyen
Ont collaboré à ce numéro: Fabrice Colin, Cédric Devoyon, Thomas Diouf, Jean-François Mariotti, Baptiste Marmet, Mina Mammeri, Cédric Melon, Samuel Pelmar.

PUBLICITÉ
Directeur de clientèle: Vincent Saulnier (34 59)
Chefs de publicité: S. Collet (44 89), N. Letier-Lacaze (34 91)
Responsable trafic: M. Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité: R. Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)
Téléphone: 01 41 27 38 38 - **Fax:** 01 41 27 64 70

DIFFUSION
Directrice de la diffusion: Florence Lourier
Responsable abonnements: Valérie Bardon (66 43)
Chef de produit Vente au numéro : Aude Leborgne (66 03)

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargés de la fabrication: Alexandra Millet (38 28), Solenn De Clercq (33 50), Guillaume Launay (38 70), Bénédicte Escolan (34 50)

Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu séparément.

Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code: FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk

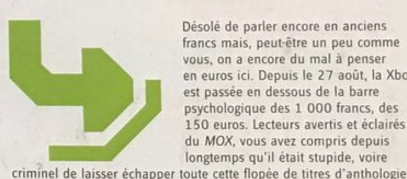


Imprimé en France - Printed in France
Le Magazine Officiel Xbox est une marque déposée.

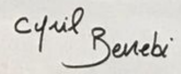




POUR 1 000 BALLES, T'AS PLUS RIEN ?



Désolé de parler encore en anciens francs mais, peut-être un peu comme vous, on a encore du mal à penser en euros ici. Depuis le 27 août, la Xbox est passée en dessous de la barre psychologique des 1 000 francs, des 150 euros. Lecteurs avertis et éclairés du *MOX*, vous avez compris depuis longtemps qu'il était stupide, voire criminel de laisser échapper toute cette flopée de titres d'anthologie proposés par la Xbox et de n'y jouer que chez les copains. Mais il est probable que toute âme qui se dit un tant soit peu fan de jeux vidéo, et qui n'a pas encore craqué pour *Halo, Crimson Skies, Ninja Gaiden, Panzer Dragoon Orta, Project Gotham Racing 2, Rainbow Six 3, Knights of the Old Republic, Rallisport Challenge 2, Splinter Cell* ou autre *Top Spin*, va enfin franchir le pas. De quoi gonfler encore les rangs déjà bien chargés de vos ennemis et alliés potentiels sur le *Live*. Tant mieux car la liste des titres qui exploitent et vont exploiter le service de jeux en ligne dédié à la Xbox est quasiment sans fin. *Halo 2* en chef de file, suivi de près par des monuments comme *Splinter Cell : Chaos Theory, Burnout 3, Forza, Dead or Alive Ultimate* et bien d'autres. Dès ce mois-ci, l'exceptionnel *Kingdom Under Fire* ouvre le bal de façon fracassante en démontrant de fort belle manière qu'il faudra compter avec les studios coréens à l'avenir, mais aussi qu'il est possible de faire des jeux de stratégie temps réel adapté au marché consoles. Le début d'une nouvelle ère ?



Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox



OFFICIEL
» Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

JOUABLE
» La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

EXCLUSIF
» La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.



De la suite dans les idées : si vous nous suivez depuis le début, vous avez déjà entendu parlé d'autres projets chez Phantagram, le studio responsable de Kingdom Under Fire. Quelque chose nous dit que certains vont bientôt refaire surface...

FLATOUT



"FLATOUT POURRAIT BIEN S'IMPOSER COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE." - CONSOLE +

"FLATOUT ARRIVE ET IL VA FAIRE MAL. TRÈS MAL." PLAYMAG



Froissage de tôle prévu pour OCTOBRE 2004





Votre pilote est comme votre bolide : Poussez-le trop loin et il sera éjecté au travers du pare-brise !

58 circuits, un mode championnat, des courses de stock-car, des arènes de cascade et de destruction vous attendent !

Murs de pneus, clôtures, cabines téléphoniques, véhicule : TOUT dans Flatout est interacti et peut être détruit au cours de courses !

* Conduire Pour Détruire !

www.flatout-lejeu.com

XBOX LIVE

PC CD ROM

NVIDIA

BUGBEAR ENTERTAINMENT

diffusion

EMPIRE INTERACTIVE

NUMERO 33 OCTOBRE 2004

SOMMAIRE

XCLUSIF
Premières infos et images inédites des meilleurs jeux de demain.

Forza Motorsport	10
Aqua Hunters	12

XPRESS
Nouvelles données et nouveaux visuels de tous les titres en développement.

Brothers in Arms	24
Call of Duty	28
Conflict Vietnam	20
Crash 'n' Burn	32
Doom III	28
FIFA 2005	24
KOTOR II	19
Mercenaries	30
NBA Street 3	18
Pirates!	29
Republic Commandos	14
Rocky Legends	18
Silent Hill 4	16
Stolen	22
Stranger	20
Terminator 3 : Redemption	29
The Movies	16
The Punisher	18
Tony Hawk's Underground 2	30
X-Men Legends	30

XFILES
Des dossiers complets sur un jeu, un thème, un développeur ou un genre particulier.

Halo 2	36
Splinter Cell : Chaos Theory	44

XPERTISE
Toutes les sorties testées en toute impartialité.

Burnout 3	68
Colin McRae 2005	76
Juiced	74
Headhunter Redemption	70
Kingdom Under Fire : The Crusaders	54
Psi-Ops	62
Samurai Warriors	72
Second Sight	60
Shellshock	66

XHAUSTIF
Un récapitulatif complet des jeux testés dans les numéros précédents. 78

PLAY LIVE
Toute l'actualité du Xbox *Live*.

Rainbow Six : Black Arrow	82

PROJEXION PRIVEE
Profitez de l'actualité des sorties DVD. 90

PLAY MORE
La partie où la parole vous est donnée à travers diverses rubriques.

Cheat Codes	108
Soluce Riddick	98
Sur le DVD	110
Xprimez-vous	96

XBOX
Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr

OFFICIEL JOUABLE EXCLUSIF

EXCEPTIONNEL ! 5 PLACES A GAGNER POUR LA MEGA SOIREE HALO 2

LE JEU DU MOIS
KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS
Stratégie, action, RPG : un mélange des genres qui fait mal !

SCOOP !
SPLINTER CELL : CHAOS THEORY
Sam Fisher lâche l'info sous la torture

DOSSIER
HALO 2
Ultimes révélations avant la sortie du jeu

LES TESTS
Headhunter : Redemption
Kingdom Under Fire
Shellshock Nam '67
Samurai Warriors
Colin McRae 2005
Second Sight
Burnout 3
Psi-Ops
Juiced

LES DEMOS JOUABLES Juiced, Colin McRae Rally 2005, Second Sight, Blinx 2, MTV Music generator
LES VIDEOS Fable, Rainbow Six 3 : Black Arrow, Doom III, Half Life 2, Kingdom Under Fire : The Crusaders...

CHRONICLES OF RIDDICK

OCTOBRE 2004 NUMERO 33



XFILES SPLINTER CELL : CHAOS THEORY
Si ce n'est pas pour sauver le monde, pas la peine d'appeler Sam Fisher.
>>> PAGE 44



XCLUSIF FORZA MOTOSPORT
Premiers tours de piste prometteurs.
>>> PAGE 10



XPRESS STAR WARS : REPUBLIC COMMANDO
Dans les étoiles aussi, la guerre continue...
>>> PAGE 14



XFILES HALO 2
Rien que pour le mode Multijoueur, ça vaudra déjà le coup !
>>> PAGE 36



PLAY MORE CHRONICLES OF RIDDICK
Pas de raison de rester trop longtemps dans la prison galactique de Butcher Bay.
>>> PAGE 98



XFILES KINGDOM UNDER FIRE
A la croisée des chemins entre stratégie, action et RPG.
>>> PAGE 54

DVD 33

5 DEMOS JOUABLES
- JUICED
- COLIN MCRAE RALLY 2005
- SECOND SIGHT
- BLINX: THE TIME SWEEPER 2
- MTV MUSIC GENERATOR 3

9 VIDEOS
- AMERICA'S 10 MOST WANTED
- CONFLICT : VIETNAM
- DOOM III
- FABLE
- HALF-LIFE 2
- KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS
- SAMURAI WARRIORS
- THE RED STAR
- RAINBOW SIX 3 : BLACK ARROW

BONUS
- FULL SPECTRUM WARRIOR
- TIMESPLITTERS 2
- TONY HAWK'S UNDERGROUND



Hors ligne : le site xboxmag.fr a été ou est peut-être encore inaccessible. Ça devrait être arrangé maintenant, ou l'être bientôt en tout cas.

Si ce n'est lui... C'est donc son frère. Dans l'article sur *Halo 2* du numéro 32, nous disions que le Jackal était un nouveau type de Covenant. Firfin du site **Halo-Game** nous a fait remarquer que ce n'était qu'un simple Elite. Bien vu !

Par les créateurs de TimeSplitters 2

Le mental au service de l'action

Tentez l'expérience d'un voyage psychologique intense dans un mélange stupéfiant de combats, de fusillades et de pouvoirs psychiques dévastateurs.

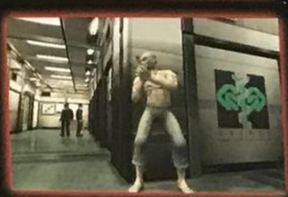
FAITES PLIER LA RÉALITÉ À LA SEULE FORCE DE VOTRE MENTAL



UN ARSENAL D'ARMES ULTRA COMPLET



DES POUVOIRS PSYCHIQUES INCROYABLES





SECOND SIGHT

XBOX

« Aussi réussi dans son genre que TimeSplitters 2 »

Jeuxvideo .com

www.codemasters.fr/secondsight

FREE RADICAL



ON Y A JOUÉ

XBOX LIVE Téléchargement jouable en ligne

EXCLUSIF XBOX

FORZA MOTOSPORT

Stimulant, ce simulateur très prometteur et peu farouche, met la pression là où il faut !

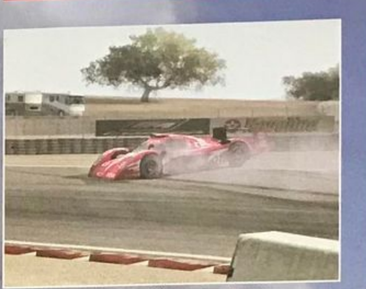
THOMAS

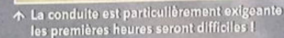
INFOS
DEVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : COURSE
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 4e TRIMESTRE 2004

De récentes études menées par le *MOX* ont montré que la voiture et le jeu vidéo étaient les principaux motifs de rupture des couples français, à égalité avec le football. Mauvaise nouvelle, deux de ces hantises féminines sont réunies dans la dernière simulation automobile de Microsoft : *Forza Motorsport* !

Plus de 200 bolides, une soixantaine de circuits (des créations et d'authentiques tracés) et 16 environnements différents, voilà qui risque de considérablement réduire votre vie sociale. Mode du tuning oblige, les voitures sont personnalisables à l'infini. On peut bien entendu les repeindre, mais aussi changer les pièces du moteur, la suspension, ajouter un aileron, changer le pare-choc, les enjoliveurs... et ce n'est pas tout ! Il sera également possible de personnaliser ses engins dans les moindres détails, en changeant la couleur, en ajoutant du texte ou posant des autocollants flashy. Les possibilités sont quasi infinies : le développeur souhaite que chaque joueur possède une voiture unique. Mais ces améliorations ne sont pas gratuites. En mode Carrière, il faudra obtenir de bons résultats pour gagner l'argent et *tuner* son bolide. On se constituera ainsi tout un garage de jolis joujoux que l'on pourra sortir à l'envi sur le *Live* pour rouler des mécaniques... Notre séance d'essai au studio de développement a révélé l'un des moteurs physiques de voitures les plus évolués existants sur Xbox, avec celui de *Richard Burns Rally*. Un peu déroutante au début, la conduite s'avère finalement très réaliste et terriblement exigeante. Assez vite, on arrive à sentir la voiture et l'on apprend à la maîtriser au prix de quelques sorties de routes spectaculaires. Microsoft Game Studios n'a pas souhaité communiquer sur les options *Live*, mais annonce d'ores et déjà que le jeu devrait supplanter tout ce qui se fait actuellement. Rendez-vous est pris pour cet hiver !

« You are what you race » sera certainement le slogan anglais du jeu, que l'on retrouve dans de nombreux menus. C'est peut-être pour ça que Stéph est toujours à pied...





La conduite est particulièrement exigeante : les premières heures seront difficiles !



Le travail effectué sur les ombres et les lumières est très poussé.

REALISME A TOUT PRIX

Ils ont l'air normaux, comme ça, les développeurs de *Forza*, mais ce sont de grands malades ! Après avoir modélisé plus de 200 voitures (des plus banales aux concept cars), ils ont ensuite créé un nouveau moteur physique, ultra précis. Celui-ci calcule en temps réel la température des pneus, l'indice de friction ainsi que leur usure, afin d'obtenir la conduite la plus réaliste possible. Mais ce n'est pas tout : les pistes sont souvent composées de différents types de tarmac, plus ou moins récents, on trouve de la gomme sur les bords ainsi que différents types de traces de pneus. Et sachez que toutes les pièces disponibles pour customiser votre voiture sont authentiques. Ah oui, tout de même...





On nous promet 16 environnements différents... Le 17e étant classé Top Secret !



Les possibilités de customisation sont quasiment infinies.

UN JEU VRAIMENT INTELLIGENT ?

Microsoft Game Studios promet que l'intelligence artificielle de *Forza Motorsport* devrait se démarquer de la conccurrence. Souvent, la machine contrôle des voitures moins complexes, qui réagissent différemment de celle du joueur. Résultat : l'IA est moins poussée, et la conduite de l'ordinateur est souvent parfaite, mais sans vie... On nous assure que cela ne sera pas le cas avec *Forza*, qui bénéficiera de l'expérience de hauts diplômés en intelligence artificielle robotique. Croisons les doigts, car la version à laquelle nous avons joué n'était pas particulièrement impressionnante de ce côté...





Certains circuits seront authentiques, d'autres issus de l'imagination des développeurs.

Un peu de technique... 30 images par seconde, comme *PGR2*, c'est la vitesse constante d'affichage choisie par les développeurs. Cela garantit de les tenir, même sur le *Live*.



AQUA HUNTERS

De l'aventure new wave en 2004 ? C'est possible si on ne se laisse pas emporter par les vagues !

FRED

INFOS
DEVELOPPEUR : POSEIDON
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : 4e TRIMESTRE 2005

Prenez l'action/aventure, un genre éminemment représenté par les grosses productions nipponnes de Tecmo (*Project Zero*) ou Konami (*Silent Hill*). Sans *Alone in the Dark* et le génie de Fred Raynal, cette famille n'aurait peut-être jamais bénéficié d'une si belle descendance ! Tout ça pour dire que les petits studios canadiens vont bien, merci pour eux, et leur potentiel créatif n'a jamais été aussi grand. Après *Resonance* (*MOX 25*) et *Light in the Darkness* (*MOX 32*), nous continuons notre tournée pour vous présenter *Aqua Hunters*, premier jeu de Poséidon. Ce micro studio parisien, composé de six personnes, travaille depuis plusieurs mois sur *Aqua Hunters*, un jeu d'action/aventure au potentiel... rafraîchissant.
La thématique explorera les grands mythes marins internationaux (le Kraken, le capitaine Nemo, le Titanic, les pirates...) mais la réelle originalité provient du traitement de ces légendes. Plutôt que de se la jouer didactique, Poséidon préfère s'orienter sur la déconne... Matt Bogart, le héros principal, est un beau spécimen de djeunz de notre époque qui ne respecte rien, parle mal et ne fait pas grand cas du monde qui l'entoure. Son truc, c'est le jet ski : ce n'est pas pour rien qu'il est champion du monde de cette discipline. A priori, il n'a aucun lien avec le Havoc, artefact mystique qui permet à son propriétaire de maîtriser le temps et les eaux... Le jour où l'on essaie de le supprimer, Matt oublie sa désinvolture et plonge dans l'aventure, accompagné de ses amis les plus fidèles !

Aux balbutiements de sa conception, *Aqua Hunters* manifeste déjà sa singularité, et ce sur bien des plans. L'esthétique générale est manifestement européenne, plus particulière que la moyenne avec ses couleurs saturées et son design agréable, un peu à la Loisel (*Peter Pan*, *La Quête de l'Oiseau du Temps*...).
Le gang du héros est agréablement atypique, mêlant un capitaine de sous-marin misanthrope, une attachée de presse envahissante, un mécanicien serviable et un aventurier sur le retour. Face à eux, une menace invisible mais puissante : une mystérieuse corporation utilisant les technologies les plus avancées.
Exploration, énigmes, dialogues, tir, toutes les bases du genre seront là avec, en prime, des phases de pilotage en jet ski ! La route est longue d'ici la fin 2005 mais Poséidon, contre vents et marées, cherche un éditeur souhaitant les aider à submerger de plaisir tous les joueurs ! On croise les doigts pour eux, en espérant retrouver *Aqua Hunters* l'an prochain dans la rubrique Xpertise...



LES MAREES DU TEMPS

Mais qu'est-ce que le Havoc ? Cet engin possède des propriétés que certains qualifient de magiques. Toujours est-il que ce très ancien appareil a été fragmenté puis disséminé dans les hauts lieux marins de la planète. Chaque morceau est jalousement gardé par un boss : sachant qu'il y en a sept, vous n'avez pas fini de cauchemarder !
Une fois activé, le Havoc modifie l'espace-temps alentour, projetant Matt et ses comparses dans des contrées alternatives. Vous visiterez donc d'étranges territoires, telle une base arctique victorienne ou une île au Trésor plutôt... inquiétante.


Un système de verrouillage de cible est prévu : Matt en aura bien besoin.


Fallait pas commencer à explorer le Titanic, ça met les fantômes en colère...


Les séquences en jet ski ne seront pas seulement constituées de courses !

UNE ARME QUI GLACE D'EFFROI

Matt Bogart n'est pas un personnage conventionnel : il hérite donc d'outils peu orthodoxes pour sa quête. Il sera doté d'un jet ski qu'il utilisera pour atteindre des endroits escarpés, mais également d'un jetpack lui permettant de flotter quelques secondes dans les airs ou encore de réaliser des sauts plus importants. Enfin, un étrange pistolet tirera des échardes de glace sur ses adversaires ou bien pourra les geler sur place. A noter que tous ces accessoires fonctionnent à l'eau : Matt est écolo !






Matt pourra utiliser des tourelles pour éliminer des poursuivants dans des batailles sous-marines.


Les concepteurs vont tout faire pour effrayer les âmes sensibles !

Tout feu, tout flamme, Matt est un personnage qui n'hésite pas à se mouiller !

Cryo génies. Les membres de Poséidon sont des anciens employés de Cryo Network, la branche online de l'ex-éditeur vedette français.

Aquaman. C'est un super héros insipide, et son jeu vidéo *Battle for Atlantis* l'est tout autant. Coup de chance, ce poisson pas frais n'est sorti qu'aux USA...



Sommaire

ROCKY LEGENDS
Toujours dans les bons coups, l'étalon italien perfore ses adversaires p. 18

STAR WARS KOTOR II
Plus de pouvoirs, d'alliés, de Jedis et de tentations obscures encore... p. 19

ODDWORLD STRANGER
Dans l'Ouest sauvage, certains pistoleros ont une dégaine fatale ! p. 20



STOLEN
Voleuse de charme et de haut vol, Anya cambriole avec des cabrioles. p. 22

BROTHERS IN ARMS
Derrière les lignes ennemies, les liens du sang se tissent à coup de balles... p. 24

MECHASSAULT 2 : LONE WOLF
Jeu de Mechs, jeu de vilains. Surtout si on peut voler le Mech d'un autre ! p. 26

SID MEIER'S PIRATES!
A l'abordage de l'aventure. *Pirates!* refait surface pour se renflouer. p. 29

X-MEN LEGENDS
Ils sont 4 : fantastiques, super héros et ne se la jouent vraiment pas solo. p. 30

CRASH 'N' BURN
Sur le *Live*, être tuné du toit au bas de caisse, c'est carrément exigé ! p. 32



EXCLUSIF XBOX

XBOX LIVE Jouable en ligne

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Quasiment impériale, l'élite de la République tire à vue et en plein cœur de cible !

INFOS
- DEVELOPPEUR : **LUCASARTS**
- EDITEUR : **LUCASARTS**
- GENRE : **DOOM-LIKE**
- JOUEURS : **1 A 16**
- SORTIE : **FEVRIER 2005**

A période trouble, moyens déroutants... pour déstabiliser l'ennemi ! C'est dans cette optique de percées violentes en territoires adverses qu'ont été formés les Commandos de la République. Entre les événements de la Menace Fantôme et ceux de l'Attaque des Clones, cette unité militaire constitue ainsi une force de frappe sans égale. Unique en son genre, multiple dans ses registres d'opérations, ces Commandos ne sont jamais pris en défaut, mais arrivent toujours à trouver les failles dans les rangs ennemis. Seuls trois de ces soldats surentraînés suffisent pour infiltrer et faire le ménage à tour de bras lourdement armés. Quatre en comptant leur leader, vous en l'occurrence... Vous avez ainsi toute latitude pour organiser les assauts, dispatcher les ordres pour sécuriser une zone, et surtout, surtout coordonner les actions de la manière la plus efficace qui soit. Apostolat de stratège de terrain, qu'il va falloir mettre à l'épreuve, affiner, penser aux déplacements et placements près pour éviter de briser la chaîne de commande, indispensable pour survivre...

TOUS LES MOYENS ? JUSTE LES MEILLEURS !

Votre détachement sait se faire polyvalent, multi-tâches du calibre ou de la grenade. L'adaptation en toute occasion, à condition de recevoir les ordres à temps pour avoir le répondant suffisamment percutant. En cela, en seul maître de guerre, vous avez donc plusieurs directives martiales à répartir entre vos subalternes. Tous égaux dans leurs compétences, donc rompus à tout ou presque, des raccourcis de commandes permettent de passer de l'un à l'autre, de les briefer à tour de rôle. Classiques, les sécurisations de périmètres, démolitions de murs ou reconnaissance des environs sont ici optimisés et simplifiés. Ainsi, dans le cadre de sauvetage d'otages, de récupérations d'infos, d'assassinat, de sabotage ou d'assaut furieux, des repères visuels grandeur nature indiquent la position future de chacun de vos hommes. Profitant parfaitement de la configuration des 14 niveaux allant de Génosis à Kashyyk, vous les verrez alors se placer en position de snipe à couvert, encadrer une porte avant d'exécuter tirs de barrages et lancers de grenades, voire se traîner jusqu'à une station de soins...

ARMÉS DE MÉTIER, ÉQUIPÉS SAUVAGE !

Exterminateurs dans leurs gènes, les Commandos ne s'en remettent toutefois pas qu'à leur expérience et à leur esprit de corps pour survivre et faire mourir. C'est que pour se frotter à toutes sortes de droïdes, drones et mercenaires de la galaxie, il vaut mieux être vraiment bien équipé... Autant démolisseurs d'infrastructures, nettoyeurs de masse que chirurgiens du snipe, c'est avec une douzaine d'armes de tailles et fonctions variées que l'élite pourra progresser et ruiner. Grenades paralysantes anti-droïdes, pistolet blaster DC-15, charges explosives pour « s'infiltrer » violemment, et arsenal ennemi récupérable tel le fusil laser Génosien, il est clair que vous êtes du bon côté du canon niveau puissance de feu !

LES UNS DANS LES AUTRES...

Programmé pour la victoire et rien d'autre, *Republic Commando* ne s'arrête pas en si bon chemin et nous emmène aussi sur le sentier de la guerre du Multijoueur. En écran partagé d'abord, un exutoire défoulant mais basique accueillant jusqu'à 4 premières classes simultanément. Affecté au Xbox *Live* par contre, les hostilités gagnent en intensité, en stratégie, en unité de groupes même. Ce, à travers les premiers modes dévoilés que sont les inamovibles Deathmatch, Team Deathmatch et Capture the Flag. Enfin, techniquement *Republic Commando* passe la revue de troupes sans forcer. Animations des personnages sublimes de fluidité et de variété, ambiance pesante et paranoïaque parfaitement ressentie, environnements pour la plupart gigantesques, très soignés visuellement et interactifs, aucun doute : c'est bel et bien une exclusivité Xbox ! En définitive, hormis les objecteurs de conscience ludique pris en otage par leur académisme, rien ni personne ne devrait empêcher ce Doom-like de mener à bien son offensive !

LOCATE JAMMING DEVICE

↑ Les trois icônes vertes correspondant aux ordres donnés à chaque soldat.

↑ Actuellement, vos subalternes cherchent et détruisent à vue...



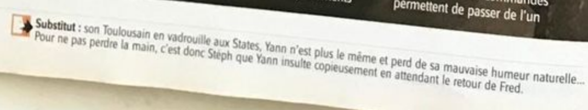
↑ Certains droïdes peuvent être neutralisés par grenades électriques.



↑ Soldats d'élite, vos hommes savent se mettre à couvert d'eux-mêmes.

RENDEZVOUS WITH SQUAD

↑ Eh oui, après une grosse explosion, on y voit forcément moins bien !



Substitut : son Toulousain en vadrouille aux States, Yann n'est plus le même et perd de sa mauvaise humeur naturelle... Pour ne pas perdre la main, c'est donc Stéph que Yann insulte copieusement en attendant le retour de Fred.

Gorge profonde... En soirée, Sam fait des tours de magie buccale. A son grand étonnement, il est le seul de la rédac' à pouvoir enfoncer son poing entier dans sa bouche ! En même temps, à quoi ça sert ?

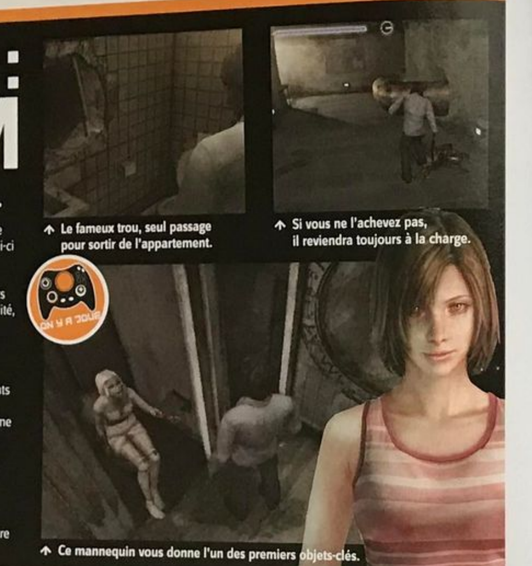


SILENT HILL 4 : THE ROOM

Vues imprenables pour vies déjà prises...

INFOS
DEVELOPPEUR : KONAMI
EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION/AVENTURE
JOUEUR : 1
SORTIE : 24 SEPTEMBRE 2004

La bourgade pas si tranquille de Silent Hill fait de nouveau parler d'elle. Et ce quatrième volet compte bien vous plonger plus profondément dans cette horreur si caractéristique à la série. *The Room*, son intitulé, fait référence à l'appartement dans lequel Henry Townshend est prisonnier. Il ne sait ni pourquoi, ni comment il s'est retrouvé dans cette situation, mais elle semble liée à ses récents cauchemars. Un trou béant dans sa salle de bain constitue son unique échappatoire... Mais celui-ci mène à un monde étrange, reflet horrifique de la réalité. Et si côté histoire, *Silent Hill 4* propose toujours un scénario aussi tortueux, la jouabilité, elle, a subi quelques modifications. Dans l'appartement, la vue est subjective, tandis qu'à l'extérieur, la troisième personne reprend ses droits. La navigation entre les différents menus s'avère plus intuitive que précédemment, tout comme le système de combat. Il est possible de « charger » sa frappe pour plus de dégâts. Dans l'ensemble, l'ambiance malsaine et pesante des précédents épisodes semble toujours aussi étouffante. Reste à voir si l'effet sera suffisamment persistant pour vous faire sursauter au moindre bruit suspect.



↑ Le fameux trou, seul passage pour sortir de l'appartement.

↑ Si vous ne l'achevez pas, il reviendra toujours à la charge.

↑ Ce mannequin vous donne l'un des premiers objets-clés.



↑ Une attaque Alien sur une plage déserte... Et pourquoi pas ?



↑ Vous pouvez carrément agir sur la vitesse de la scène, du baiser donc.



↑ Une vedette se rebelle ? Prenez-la et remettez-la dans le droit chemin !



↑ A chaque instant, le budget défile en haut à droite de l'écran, ouch !

THE MOVIES

Les revers du décor, voire l'endroit où briller !

INFOS
DEV. : LIONHEAD STUDIOS
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : GESTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 2005

Des hauts et déboires de l'industrie du cinéma comme si vous en étiez le magnat ! Enfin pas encore... Avant de rêver paillettes, poulettes et pépettes il faudra tout monter et démonter. A commencer par le budget de votre long-métrage, variant en fonction du casting, de l'équipe de tournage, des décors, effets spéciaux et post-production (montage, mixage...). Comme de coutume hollywoodienne, il faudra aussi gérer les « failles » de vos stars en prévoyant cures de désintox' et séances de charcutage plastique... Question genres et époques, *The Movies* est on ne peut plus exhaustif, puisqu'il propose de commencer le mode Story de 1910 à nos jours. Ainsi, entre la centaine de costumes disponibles (dont le singe de *Black & White*...), les thèmes abordés telles les histoires d'amour ras l'intellect, les films de gangsters ou les invasions extra-terrestres, tout semble possible ! On retrouvera cette richesse sur le *Live* où des scénarios et des costumes exclusifs sont prévus. Très ambitieux, on espère plus de ce simulacre géant du septième art qu'il dispose d'une ergonomie suffisamment simple et accessible pour en jouir et y jouer pleinement !

Somme de talents ? On pourra peut-être mettre ses long-métrages sur le *Live* en compétition, avec jury et tout et tout. Une sorte de festival sans frontières qui pourrait affirmer des réputations ou en ruiner (JF ?)...



NBA STREET V3

Le basket de rue migre sur le *Live* !

INFOS
DEV. : ELECTRONIC ARTS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
JOUEURS : INDETERMINE
SORTIE : MARS 2005

Comme à son habitude, Electronic Arts nous annonce sa prochaine cuvée sportive, assez identique d'année en année. A ceci près que désormais, depuis l'annonce de l'E3 dernier, il faut s'attendre à des options *Live* quasi systématiques. Ainsi, cette nouvelle mouture du musclé *NBA Street* continue d'exporter ses matchs de basket dans des lieux urbains insolites. Nous sommes bien loin des stades prestigieux qui accueillent les matchs officiels ! On y retrouvera toute une flopée de joueurs pros et de lieux différents, un éditeur de niveaux, et certainement une large palette d'options en ligne. On vous détaille ça bientôt !



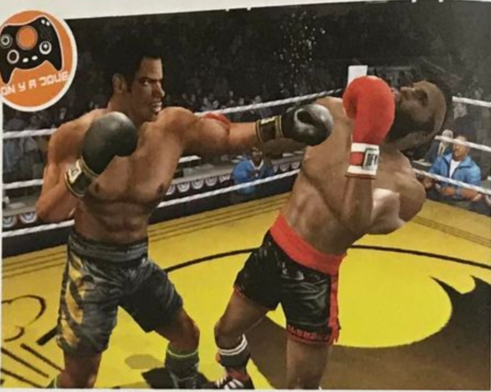
↑ Extérieurs oblige, la gestion des lumières sera très soignée.



↑ Iverson, beaucoup moins à l'aise qu'aux J.O. !



↑ Quand on est star NBA, on fait des gestes « magiques »...



↑ C'est toujours un plaisir de mettre une volée à Clubber.

ROCKY LEGENDS

L'art de revisiter les légendes

INFOS
DEVELOPPEUR : VENOM GAMES
EDITEUR : UBISOFT
GENRE : SPORT
JOUEURS : 1 OU 2
SORTIE : 4ᵉ TRIMESTRE 2004

Dans la vie, on a les légendes qu'on mérite, comme *Rocky*, vieille gloire de cinéma estampillée *eighties*. Ne nous leurrons pas sur un tel potentiel nostalgie : si le premier jeu sorti sur Xbox il y a peu a fonctionné, c'est sans doute moins grâce à sa licence qu'à ses véritables qualités ludiques. A ceci près qu'il lui manquait un vrai mode Carrière bien motivant, quelque chose qui puisse embarquer le joueur dans une aventure digne du cinéma. Eh bien, c'est désormais chose faite avec *Rocky Legends*. Et les développeurs ne proposer non pas une, mais quatre carrières différentes. *Rocky* vous fait bâiller ? Essayez donc Apollo Creed, ou mieux : les méchants Ivan Drago et Clubber Lang, alias Dolph Lundgren et Mr T. ! Jouer un *bad guy*, lui donner l'occasion d'accéder aux plus hauts podiums, et ainsi revivifier un mythe essoufflé, voilà qui paraît déjà plus motivant, non ? Surtout que le jeu n'a rien perdu de ses qualités ludiques ni de sa prise en mains aisée.
En prime, ses graphismes se sont vus améliorés, notamment dans la gestion des dégâts sur les visages de nos petits boxeurs. Ne manquez pas également le retour des entraînements débiles mais hilarants, avec un Stallone très à l'aise dans la chasse aux poulets dans un fond de cour ! Outre le mode Carrière, *Rocky Legends* propose quelque 40 combattants différents, libres pour des matchs d'exhibition ou pour pratiquer à deux en écran partagé. Un joli monde systématiquement inspiré des films, tout comme les 25 lieux de combat disponibles. Très complet donc, à l'exception de l'option *Live*, cruellement absente...

THE PUNISHER

Pas forcément violent, juste persuasif !

INFOS
DEVELOPPEUR : VOLITION
EDITEUR : THQ
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : 4ᵉ TRIMESTRE 2004

A l'approche de sa sortie, *The Punisher* gagne encore un peu en violence. On a ainsi pu voir le justicier user de torture pour faire parler ses prisonniers... ou pour le fun. Dès qu'un élément du décor s'y prêtera (outillage divers, broyeuse... vous voyez le genre ?), il pourra se faire de petits plaisirs bien gore, allant jusqu'à découper en lamelles ses victimes. Qui a dit beurk ?



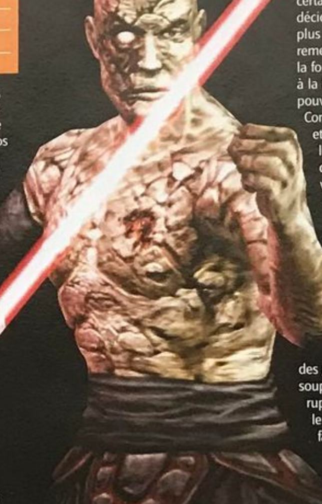
↑ L'art et la manière de fracasser une tête contre le sol.

En chasse : Stéph est à nouveau à l'affût de notes de bas de page. Katia n'ose plus rien dire... Il faut avouer qu'en ce moment, dès qu'elle se lâche, elle a le verbe haut, notre SR favorite !

STAR WARS KOTOR II : THE SITH LORDS

Du côté obscur aussi, on peut encore être ébloui !

INFOS
DEVELOPPEUR : OBSIDIAN
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : RPG
JOUEUR : 1
SORTIE : DECEMBRE 2004



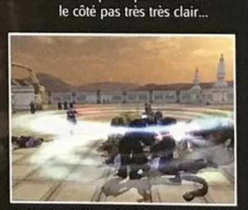
Dernier Jedi encore vivant, il va vous falloir croiser le sabre laser avec la racaille interplanétaire lancée à vos trousses. Dans l'ombre, un nouveau maître Sith attend son heure : Darth Sion. Carbonisé de corps et d'esprit, c'est un adversaire aussi impulsif que dangereux... Autant dire qu'en tombant sur ce Sith-là, il ne faudra pas retenir ses coups une seule seconde ! Avant cela, l'épopée épique nous emmène sur sept mondes, de la colonie minière de Peragus, à Telos, terre entièrement reconstruite après sa destruction. Dans la gestion des personnages, les changements sont nombreux. A la création, 6 nouvelles classes (maître d'armes Jedi, assassin Sith...) sont proposées. D'autre part, vous aurez 10 nouveaux alliés à sélectionner, lesquels pourront d'ailleurs effectuer des quêtes secondaires de leur côté. Ensuite, lorsque vous faites le mal, certains équipiers pourront désormais décider de vous quitter, pour revenir plus tard en « bande » et vous remettre sur le droit chemin par la force ! Pour alimenter la guerre à la toute puissance, 60 nouveaux pouvoirs et compétences sont prévus. Contrôle de l'esprit pour le retourner et faire se retourner les ennemis les uns contre les autres, vision des auras adverses (avec repères visuels quant au type de menace exacte) à travers les parois, il devrait y avoir de quoi se sentir omnipotent ! Techniquement, cette suite dispose d'habillages plus soignés, colorés, détaillés, bref moins froids et répétitifs... Quant aux animations retravaillées, elles ont tout bonnement la grande classe des grands jours ! Passes d'armes souples, gestuelles coulées sans ruptures, petits gestes de poseur qui le font bien lorsqu'on est en train de faire mal, ça fait plaisir à faire et à voir ! Finissons avec du contenu téléchargeable annoncé. Bref, l'avenir s'annonce radieux et bien rempli en heures de jeu, même pour qui tend vers le côté pas très très clair...



↑ Graphiquement, certains pouvoirs en rajoutent et tant mieux !

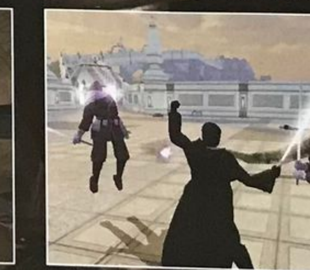


↑ Quatre contre un, pas de quoi affoler du tout un Jedi obscur !



↑ Le tourbillon de Force augmente grandement la portée des coups.

↑ Insensible à la douleur, Darth Sion n'est pas un Sith comme les autres...



↑ Plus d'une trentaine de nouveaux pouvoirs de la Force sont d'ores et déjà annoncés.

Ayez confiance... Fred, on te croit ! Surtout quand il part seul, sans collègues ni chaperon chez Midway aux US pour le prochain numéro. Surtout quand il promet déjà d'être très très sage, poli et attentif aux présentations...

TONY, MONTRE-LA MOI !

Vice City lui rendait un hommage à peine déguisé, Vivendi décide de faire revivre la légende du crime organisé qu'est Tony Montana. A l'automne 2005 donc, le Cubain au sang chaud viendra dealer, terroriser, tromper, trucider pour remonter son empire. Des rues sanglantes de Miami aux Keys en passant par les Bahamas, le petit homme avec un gros pétard replongera et nous avec lui !



UNE BOND TRES ORIGINALE

On a que ce qu'on mérite, et question casting de stars le prochain *Goldeneye : Rogue Agent* fait dans la démesure toute hollywoodienne ! En effet, pour soutenir votre passage du côté des *bad guys* des long-métrages, la bande-son a été confiée au DJ Paul Oakenfold. Compositeur de renom (*Austin Powers : Goldmember, Matrix Reloaded, La Planète des Singes*...), l'homme aux platines d'or signera toutes les œuvres du Doom-like d'EA.

LA MORT AUX DENTS...

Invertébré et pourtant dégourdi, le prochain produit de la mer virtuelle et sa racaille à écailles sera aussi adaptée en jeu. *Gang de Requins* des studios Dreamworks surfera ainsi sur la vague fin 2004 dans un titre multigenres. Course, combat, aventure et jeu de danse (avec tapis mais sans nageoires), le petit poisson hyperactif se cale les gencives à tous les râteliers. Espérons que ce ne soit pas une manœuvre maladroite de crève-la-faim peu inspiré...





CONFLICT VIETNAM

1968, l'année du Flower Power ? Oui, et du napalm également !



↑ Ici, pas question de tuer le moindre villageois. On n'est pas dans *Shellshock* !

INFOS

DEVELOPPEUR	PIVOTAL GAMES
EDITEUR	SCI
GENRE	ACTION/STRATEGIE
JOUEURS	1 A 4
SORTIE	4E TRIMESTRE 2004

Avec ses faux airs de *survival* dans la jungle, sa folie martiale et sa musique *sixties*, *Conflict Vietnam* s'annonce presque plus excitant que son prédécesseur. On y retrouve pourtant les mêmes ingrédients, avec cette maniabilité si propice au pad de nos consoles, même quand il s'agit de diriger une petite troupe de quatre hommes. A peu de choses près, le jeu n'a guère changé. C'est surtout en termes d'ambiance qu'il a évolué. Finies les petites missions discrètes et assumées. Ici, rapidement, vous et vos hommes allez vous retrouver dans le « merdier » de la guerre, en pleine offensive vietcong : séparés de vos troupes, du ravitaillement et de la mère patrie... Il faudra compter avec l'équipement et les armes ramassées sur les corps ennemis, et surtout, hors de question de perdre un seul équipier. Graphiquement, le jeu semble tenir la route, même si la jungle paraît un peu étroite. Mais il n'est pas linéaire pour autant, heureusement, puisque les missions ménageront pas mal de passages alternatifs. Tendance guérilla, donc !



↑ Cette rivière n'est autre qu'un long couloir truffé d'ennemis.



↑ Voilà tout ce qu'il reste du camp GI. Le syndrome Alamo ?



↑ Un de vos hommes s'en donne à cœur joie à la mitrailleuse.

ODDWORLD STRANGER

Le bon, la brute et la boule de poils !

INFOS

DEV.	ODDWORLD INHABITANT
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
GENRE	ACTION
JOUEUR	1
SORTIE	2ᵉ TRIMESTRE 2005

Après *L'Odyssée de Munch* et son cocktail d'humour, d'action et de puzzles, l'éditeur entame un virage à 180 degrés avec *Stranger*, puisqu'il propose ici un véritable concentré de brutalité dans un univers western, façon Sergio Leone. Plus rien à voir avec la franchise, vraiment ? A ceci près que l'humour absurde demeure bien présent, que l'homme sans nom des westerns devient ici une grosse créature bizarre, et que s'il faut bien chasser le gredin pour vivre de ses primes, les *bad guys* du coin ont rarement la dégaine d'Eli Wallach ! Bref, dans le fond comme dans la forme, *Oddworld* continue d'afficher sa différence. D'ailleurs, histoire de brouiller un peu les pistes, le jeu sera tout autant jouable à la première qu'à la troisième personne. Tout ça parce qu'une vue à la *Halo* s'avère plus pratique avec une arme à la main, mais que dès qu'on doit jouer avec le décor, se planquer à couvert, ou encore crapahuter furtivement dans les hautes herbes, mieux vaut surveiller son *alter ego* de près. Outre les dialogues hilarants, attendez-vous également à un système d'armement très spécial, puisque les munitions de votre arbalète seront vivantes, et variables selon leurs effets : boules de poils, araignées, abeilles ou... putois ! Et les bougres seront bavards, très bavards !

↑ Le Stranger pourra également utiliser ses poings.

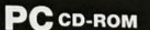


↑ Ces charmantes bestioles sont chargées et prêtes à tirer.

Modes : après avoir bouffé de la Seconde Guerre mondiale et de la Guerre du Golfe pendant plusieurs années, la mode est au Vietnam et au western. Nettement plus fun, non ?















STOLEN

As de la cambriole et de la cabriole, Anya tente de voler la vedette à Sam...

INFOS
DEVELOPPEUR : BLUE 52
EDITEUR : HIP INTERACTIVE
GENRE : ACTION/INFILTRATION
JOUEUR : 1
SORTIE : 3e TRIMESTRE 2005

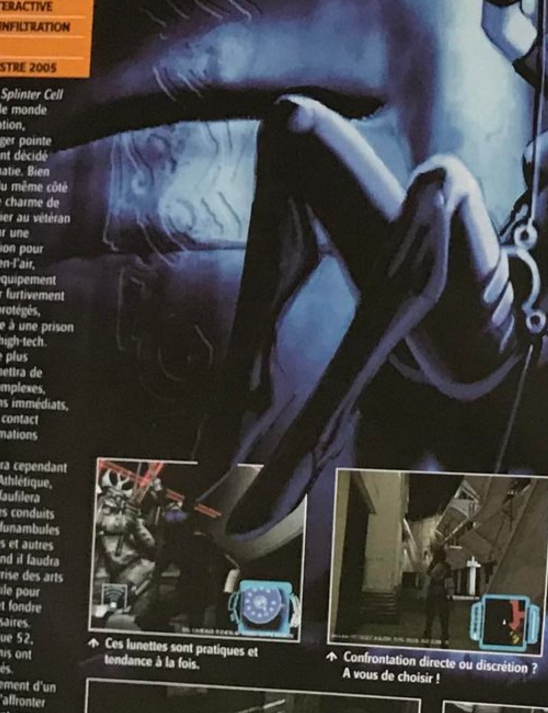
Alors que *Splinter Cell* règne sur le monde de l'infiltration, un challenger pointe à l'horizon, fermement décidé à lui voler sa suprématie. Bien que n'évoluant pas du même côté de la loi, l'héroïne de charme de *Stolen*, n'a rien à envier au vétéran de la NSA. Enrôlée par une mystérieuse organisation pour ses talents de monte-en-l'air, Anya disposera d'un équipement dernier cri pour glisser furtivement dans des lieux hyper protégés, allant du simple musée à une prison de haute sécurité très high-tech. L'Armapad, son outil le plus indispensable, lui permettra de pirater des systèmes complexes, de surveiller les environs immédiats, mais aussi de rester en contact et de recevoir des informations de son vieil ami Louie.

Son meilleur atout restera cependant ses qualités physiques. Athlétique, bien entraînée, Anya se faufilera partout, rampant dans les conduits d'aération ou jouant les funambules sur les rebords, gouttières et autres passages délicats. Et quand il faudra jouer des poings, sa maîtrise des arts martiaux s'avérera fort utile pour surgir d'un coin sombre et fondre rapidement sur ses adversaires.

D'ailleurs, aux dires de Blue 52, les comportements ennemis ont particulièrement été soignés.

Ainsi, Anya se jouera facilement d'un vigile bedonnant, alors qu'affronter une équipe du SWAT faisant preuve d'un vrai esprit de corps nécessitera évidemment plus de rigueur...

Pour se mettre en lumière, *Stolen* utilisera un moteur graphique maison gérant particulièrement bien ombres et lumières dynamiques pour une infiltration annoncée oppressante à souhait... Nous ne demandons bien sûr qu'à être convaincus. Pour ça, d'autres opérations de récupération d'infos sont d'ores et déjà planifiées !





↑ Ces lunettes sont pratiques et tendance à la fois.



↑ Confrontation directe ou discrétion ? A vous de choisir !

↑ Le classique crochetage de serrure en temps réel.





↑ Les lumières dynamiques mettent bien Anya en valeur...



↑ Cherchez la meilleure zone d'ombre pour être invisible.



Confusion des genres : Blue 52 est aussi le nom d'un studio d'enregistrement américain qui compte parmi ses clients des sociétés telles que Sony, Miramax ou la Fox...





↑ Les bons gardiens interceptent souvent les corners tirés au centre.



↑ A moins de mal s'y prendre, impossible de rater un coup franc.

FIFA 2005

Etes-vous prêt à devenir une légende du football mondial ?



↑ Ces ballons géants regroupaient 4 consoles faisant tourner *FIFA 2005*.



↑ A gauche, Mitch Koch (Microsoft) et Jérôme Valcke (FIFA), Jan Bolz (EA).

INFOS
DEVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORT
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : OCTOBRE 2004

Le 19 août 2004 à Leipzig, la FIFA, en collaboration avec Microsoft et Electronic Arts, a annoncé un événement pour la planète football : la coupe du monde interactive FIFA ! Cette compétition se disputera sur le jeu *FIFA Football 2005*, en et hors ligne. D'octobre à décembre de cette année, des joueurs du monde entier s'affronteront dans l'espoir de devenir le premier champion du monde virtuel et officiel lors de la grande finale à Zurich. En marge de ces rencontres, seront programmés des événements musicaux, des sessions de vrai football pendant lesquelles des invités prestigieux donneront quelques conseils et feront des démonstrations. Les deux premiers furent Andreas Brehme et Lothar Matthaus qui révélèrent aussi leur talent pad en mains lors de la Game Convention. Cette édition 2005 de *FIFA* comble un peu plus le fossé qui la sépare de *PES*, sans toutefois perdre les qualités qui ont fait son succès. La présentation est toujours aussi propre et la prise en mains très accessible !

BROTHERS IN ARMS

Entre patrie et amis, ferez-vous le choix des armes ou du cœur ?



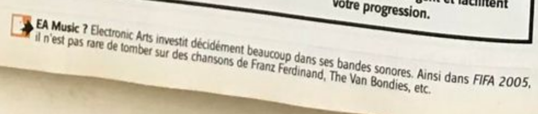
↑ Les frères d'armes posent pour la postérité...

INFOS
DEV. : GEARBOX SOFTWARE
EDITEUR : UBISOFT
GENRE : ACTION/STRATEGIE
JOUEURS : 1 A 4
SORTIE : 1er TRIMESTRE 2005

L'espace d'une journée, nous avons pu endosser l'uniforme de Matt Baker. Celui-ci doit choisir entre sa mission ou privilégier la vie de ses frères d'armes dispersés lors du parachutage au-dessus de la Normandie... *Brothers in Arms* propose donc une approche plus humaine de la Seconde Guerre mondiale, dans le sens où les décisions prises auront aussi des conséquences morales. Sur le front, Baker pourra donner quelques ordres basiques à ses compagnons un peu comme dans *Freedom Fighters*. Il suffira de pointer un curseur sur un point précis pour les y envoyer faire une action donnée. Toutefois, ceux-ci agiront indépendamment la plupart du temps et s'avéreront plutôt inspirés. Dans la version essayée, nous avons pu noter quelques soucis graphiques et une visée encore mal ajustée. Mais il reste largement assez de temps à l'équipe de Gearbox pour y remédier. Toujours est-il que le mélange Doom-like et stratégie allégée prend plutôt bien. A surveiller donc du bout du canon...



↑ Les chars protègent et facilitent votre progression.



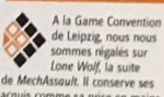
EA Music ? Electronic Arts investit décidément beaucoup dans ses bandes sonores. Ainsi dans *FIFA 2005*, il n'est pas rare de tomber sur des chansons de Franz Ferdinand, The Van Bondies, etc.



MECHASSAULT 2 : LONE WOLF

Loup solitaire aux crocs d'acier !

INFOS
- DEVELOPPEUR : DAY 1
- EDITEUR : MICROSOFT
- GENRE : ACTION
- JOUEURS : 1 A 16
- SORTIE : DECEMBRE 2004



A la Game Convention de Leipzig, nous nous sommes régalés sur *Lone Wolf*, la suite de *MechAssault*. Il conserve ses acquis comme sa prise en mains impeccable. Outre des Mechs inédits, ce deuxième opus propose de nouvelles actions. Il est possible de sortir de son véhicule pour s'emparer d'un autre monstre de fer, d'escalader des immeubles comme King Kong ou d'utiliser son Mécha pour en transporter un autre, en appuyant simplement sur le bouton adéquat ! Même sans être doué, le plaisir de détruire tout ce qui bouge ou pas reste présent, le tout servi par une qualité graphique étonnante.



↑ Avec ce laser, c'est une débauche d'effets spéciaux mortels.



↑ Ces engins peuvent décoller et atterrir à la verticale !



↑ Les engins volants déplacent aisément l'armure de bataille.



↑ La rapidité est la clé, frappez-le avant qu'il ne lance son attaque !

JADE EMPIRE

La Chine antique vue par Bioware

INFOS
- DEVELOPPEUR : BIOWARE
- EDITEUR : MICROSOFT
- GENRE : ACTION/RPG
- JOUEUR : 1
- SORTIE : DECEMBRE 2004



Fin août, la Game Convention de Leipzig fut aussi l'occasion d'en apprendre un peu plus sur le prochain titre de Bioware. Dans son aspect aventure, *Jade Empire* ressemblera à *KOTOR*. Ainsi, vous pourrez sélectionner un personnage prédéfini et le faire évoluer selon votre désir au cours du jeu. A vous de décider s'il doit renforcer ses caractéristiques de base (vitesse, puissance, magie) ou équilibrer toutes ses capacités. Idem pour les styles d'art martiaux. Votre avatar maîtrisera selon vos désirs, l'usage d'armes, de pouvoirs mystiques ou de techniques mortelles à mains nues. Avec de la pratique, il répond aisément à toutes vos sollicitations. Le passage entre les différents styles de combats se fait instantanément et permet de réaliser des combinaisons très efficaces. Nous avons pu juger de la fiabilité du focus. Cette option activée, le temps ralentit et on peut alors enchaîner des attaques ou esquiver des coups mortels. Et si les affrontements semblent privilégier les bourrins, il en va autrement en pratique. Par exemple, les ennemis peuvent se blesser entre eux, ce qui s'avère pratique dans certaines situations. En plus, frapper au bon moment un adversaire armé permettra de contrer son attaque et de se créer alors une ouverture. Tous ces petits détails, ainsi que l'excellent rendu graphique, rendent l'action prenante. Et si l'histoire suit, *Jade Empire* se hissera sans doute au rang de hit !



NBA LIVE 2005

De nouveau dans l'assaut de l'arceau

INFOS
- DEVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
- EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
- GENRE : SPORT
- JOUEURS : 1 A 4
- SORTIE : OCTOBRE 2004

Pour cette mouture 2005, pas encore de changement notoire à signaler côté *Live*, si ce n'est la difficulté éprouvée à marquer un simple panier. Même Shaq' n'a pu mettre des dunks faciles... De plus, la mise à jour des effectifs est encore incomplète pour l'instant. Mais nul doute que Electronic Arts rectifiera le tir comme à son habitude.

↑ Dunk de Carter dans la face d'un Kevin Garnett plus vrai que nature.

MC dans la place ! Sur le stand Microsoft, des Master Chief faisaient des séances photos avec les visiteurs. C'est toujours bien de soigner ses relations publiques entre deux bastons !





↑ Vu l'état du couloir, ces deux zombies ont déjà bien festoyé...



↑ Contre ce commando, le corps à corps n'est pas recommandé.



↑ Petit couloir, énorme monstre, chances de survie réduites ici...

DOOM III

Dans le noir, personne ne vous verra vous faire trouer...

INFOS	
DEVELOPPEUR	VICARIOUS
EDITEUR	ACTIVISION
GENRE	DOOM-LIKE
JOUEURS	1 A 4
SORTIE	INDETERMINE

Après une version E3 à l'animation optimisée pour un diaporama, le doute était légitime quant au rapport puissance/qualité de *Doom III*... Une poignée de mois plus tard, « le plus beau et flippant jeu sur Xbox » paraît enfin trouver un écho, assourdissant du reste ! Dès les premiers couloirs glauques, on encaisse de front la maîtrise technique évidente. Effets de chaleur déformants, de fumée enveloppants, éclairages dynamiques stressants d'authenticité, tout est discret mais très soigné. Pour le reste, la mise en scène de ce huis clos où tout ce qui bouge ou émet un son est potentiellement mortel fonctionne de manière fatale... Plaintes déchirantes, cris à déchirer l'âme, on panique avant même de voir la menace... Et lorsqu'on la distingue plus qu'on ne la voit, étant donné l'obscurité ambiante voulue, l'effroi a vite fait de se transformer en envies de survie très pressantes ! Monstruosités rampantes superbement animées, créatures livides et griffues expertes en lancer de boules de feu, à distance ou pas, le trépas est à chaque pan de mur... Bien entendu, l'ensemble est visuellement très propre, varié et détaillé à l'extrême, au lambeau de chair morte pendant près. Dernier stigmate, le plus cruel sans doute, le temps... Aucune date de sortie n'étant encore avancée !



↑ Profitez du blindé pour avancer protégé !



↑ Les assauts c'est beau, violent et généralement très court...



↑ C'est comme ça. La pièce était mauvaise, adieu le théâtre !

CALL OF DUTY FINEST HOUR

Leurres des braves qui commencent à s'éterniser...

INFOS	
DEVELOPPEUR	SPARK
EDITEUR	ACTIVISION
GENRE	DOOM-LIKE
JOUEURS	INDETERMINE
SORTIE	4e TRIMESTRE 2004

De toute évidence, depuis quelque temps, les « grandes » guerres sont devenues de grandes machines... financières. Attirant par leurs atours le tripoteur de gâchettes faciles à tirer... épisode exclusif à la Xbox, *Call of Duty : Finest Hour* entretient ainsi cette tradition du titre épique. Pour les héros, on a l'embarras du choix, si ce n'est du sexe, entre une Russe douée au snipe en plein Stalingrad et un conducteur de tank afro-américain, du bataillon des Black Panthers ! Ce dernier pourra en outre quitter son tank, pour continuer à pinces, une des 30 armes historiques dans les pognes (pistolets, mitraillettes, fusils sniper, grenades...). Sur le fond très classique, hormis la vue subjective pour les tirs de canon et la progression permanente au sein d'une unité de combat, *Finest Hour* se rattrape sur la forme. Les environnements sont parfaitement crédibles, beaucoup d'éléments en sont d'ailleurs destructibles et l'atmosphère générale ainsi que les mises en situation sont immersives. Seulement voilà, après tant de retours au front dans un passé surexploité, rien ne semble véritablement faire sortir cet énième soldat héroïque des rangs, alors à attendre pour incorporation ou non !

Grand sensible ? Grand malade plutôt, car quand JF se fait claquer l'épaule par Katia, il fait d'abord le douillet pour ensuite ajouter « *Ah oui, mais moi tu m'aurais prévenu, j'aurais pu prendre du plaisir !* »

SID MEIER'S PIRATES!

Pour déterrer un trésor, il faut parfois creuser loin !

INFOS	
DEVELOPPEUR	FIRAXIS
EDITEUR	ATARI
GENRE	ACTION/STRATEGIE
JOUEURS	1 OU 2
SORTIE	2e TRIMESTRE 2005

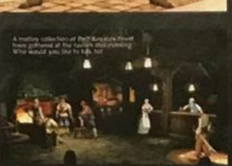


↑ Sans être *Soul Calibur*, les duels offriront nombre de combos.

Le plus illustre ambassadeur de la piraterie met le cap sur la Xbox. *Pirates!* a vu le jour sur des micros aussi puissants qu'un téléphone mobile et entretient depuis un statut de jeu culte. 17 ans plus tard, le remake tant réclamé n'émerge pas sans quelques retouches, histoire d'assurer la viabilité de sa formule ancestrale sur une console dernier cri. Sur le fond, il s'agit toujours d'un jeu de conquête, entrecoupé de multiples mini-jeux (arcade ou stratégie tour par tour) venant illustrer chacune de vos actions. Ce, qu'il s'agisse de croiser le fer ou d'effectuer des pas de danse pour séduire la fille d'un gouverneur... Bref, la vie de corsaire dans ce qu'elle a de plus ludique, avec son lot d'entourloupes, de pillages, de chasses au trésor, de batailles navales et de duels au sabre (ou autres lames selon votre spécialité). Si la liberté demeure le maître mot, l'aventure a été davantage scénarisée afin d'éviter au joueur de sombrer dans le désœuvrement. Au final, *Pirates!* semble voué à une résurrection plus heureuse que le triste *Defender of The Crown*, au CV pourtant très comparable. Nul doute qu'on reparlera très prochainement de cette vaste flibusterie.



↑ Les batailles navales feront l'objet d'un Multijoueur exclusif !



↑ Une taverne est idéale pour trouver des infos ou recruter.



↑ Les évasions sont assorties d'un mini-jeu de cache-cache.

TERMINATOR 3 REDEMPTION

He's back, et il a beaucoup à se faire pardonner...

INFOS	
DEVELOPPEUR	PARADIGM
EDITEUR	ATARI
GENRE	ACTION
JOUEURS	1 OU 2
SORTIE	17 SEPTEMBRE 2004

Increvable ce *Terminator* ! Par deux fois le *MOX* a tenté de l'empêcher de nuire, à coups de 7 et de 4/20, mais il est de retour sur les lieux du crime... Cette fois nous dit-on ses intentions sont pures, comme en témoigne son prix humblement ramené à 30 euros... Un geste louable, qui ne cache effectivement rien d'autre qu'un jeu d'action à l'image de son héros, à savoir technologiquement obsolète, mais plein de ressources. Le contexte fournit un alibi bien pratique à la simplicité post-apocalyptique de certains décors, ainsi qu'aux enchaînements parfois robotiques des animations... Néanmoins, la fidélité de l'ambiance et le rythme de l'action, qui mêle essentiellement course et shoot, semblent donner le change de façon très honnête. Bref, le jugement dernier est peut-être évitable...





↑ Le Terminator passe les trois quarts de son temps à bord de véhicules.



↑ La première partie se déroule en pleine guerre des machines.

Serial gamer : le casier « jeudiciaire » de Sid Meier est du genre chargé. *Pirates!* fut l'un de ses premiers titres, mais il est également à l'origine des *Sim City*, *Railroad Tycoon* et autres *Civilization*...

REUNION D'ANCIENS

C'est le 29 octobre que *Street Fighter Anniversary Collection* débarquera dans nos contrées. Pour moins de 40 euros, la compilation regroupe *Hyper Street Fighter II*, version exhaustive de l'illustre jeu de baston, et le fracassant *Street Fighter III 3rd Strike*, tous deux jouables en ligne !

PEAU DE LEZARD A BAS PRIX

Scaler est un petit jeu de plates-formes sans grande prétention, mais dont le prix de 20 euros génère déjà un certain capital sympathie. Coloré et pas dénué d'humour, le titre aux élans Raymanesques est annoncé pour fin octobre.

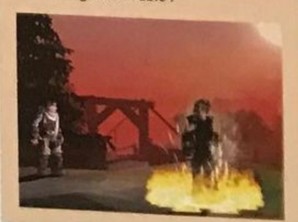


OCTOBRE EN ROUGE !

Une date de sortie appropriée, octobre donc, même si dans son principe *The Red Star* n'a rien de bien révolutionnaire. Résolument *old school*, le titre (en démo sur le DVD du *MOX 32*) associe baston et shoot dans un univers librement inspiré du *comics* éponyme. De quoi ravir une poignée de nostalgiques, pour peu que la difficulté soit revue à la hausse.

RETOUR AUX ROOTS

Roots, le RPG du développeur Cenega, prend racine et ne sortira finalement pas avant le 28 février 2005... De quoi permettre aux développeurs de peaufiner encore un univers médiéval-fantastique riche et aguicheur, tout en évitant l'accrochage avec *Fable* !





TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Bam ! Le faucon se prend un œil de pigeon en plein vol...

INFOS	
DEV. :	NEVERSOFT
EDITEUR :	ACTIVISION
GENRE :	SPORT
JOUEURS :	1 OU 2
SORTIE :	8 OCTOBRE 2004

Humour pensé entre les aisselles façon Jackass, destructions massives des décors, grinds et tricks sauvages sur tout ce qui bouge ou pas, le vétéran a encore du répondant ! Et il lui en faudra à lui et son équipe, puisque que Bam Margera et sa team d'énervés sont motivés pour faire chuter le faucon des airs.

Pour les nouveautés majeures, on retiendra entre autres les personnalisations de tags, le switch de skater en plein run pour accomplir d'autres objectifs et de nouveaux engins à *rider* comme une tondeuse à gazon... Côté nouvelles figures, le Sticker Slap permet de rebondir sur des surfaces verticales, idéal pour continuer un long combo ou éviter de le finir à l'horizontale ! Plus trash, plus velu de la roulette, plus ambitieux que tout autre, *THUG 2* se laisse *a priori* glisser vers une reconnaissance *underground* certaine... Légende stratosphérique et compétiteur à vie, Tony revient en force et en bande.



↑ Les décors sont nettement plus détaillés.



↑ Parfois confus, les combats sont heureusement très rythmés !

X-MEN LEGENDS

Corps à corps musclés et en groupe !

INFOS	
DEV. :	RAVEN SOFTWARE
EDITEUR :	ACTIVISION
GENRE :	ACTION/RPG
JOUEURS :	1 A 4
SORTIE :	OCTOBRE 2004

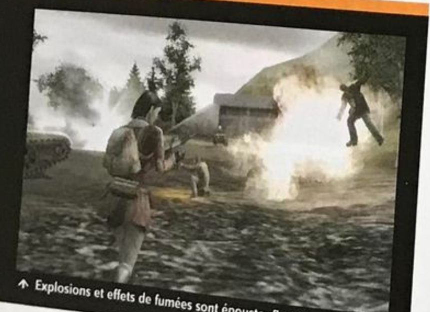
Après la chatte en cuir et le post-ado libidineux arachnide, les mutants du professeur Xavier réinvestissent la Xbox à leur tour. Le scénario oppose inévitablement les gentils aux méchants, à savoir Xavier et ses élèves à Magneto et sa clique, toujours décidé à soumettre l'humanité à son joug... Seulement voilà, tout illuminé du cortex qu'il soit, Magneto risque de voir ses plans contrariés. Par quatre sauveurs du monde à la fois ! Lesquels seront à choisir à chaque niveau parmi une quinzaine tels Cyclope, Tornade, Serval, Iceberg, Malicia ou Gambit. Dans tous les cas de figure, à travers toutes les figures adverses déstructurées, ces derniers gagnent en expérience, augmentent leurs capacités (agilité, armure, concentration, force), apprennent de nouveaux pouvoirs. Par ailleurs, vos trois acolytes justiciers ne vous laissent jamais tomber et combattent ou soignent toujours avec justesse. Mieux encore, lors de certains passages plus cérébraux, vous pourrez vous reposer sur eux pour progresser. Ainsi, Iceberg créera un pont de glace temporaire pour passer une crevasse ! Dans la même veine inhumaine, les pouvoirs et super pouvoirs peuvent aussi être combinés afin de résoudre une énigme ou abattre un adversaire trop hargneux comme une sentinelle... A ce propos, la liste de certains boss a en effet de quoi motiver, ou calmer : Magneto donc, Dents de sabre, Avalanche, Le Fléau, Mystique, toute cette opposition requiert l'aide d'alliés. C'est pourquoi *X-Men Legends* permet jusqu'à 4 joueurs en Coopération et ce, à tout moment de l'aventure ! Bref, d'ores et déjà très nerveux niveau combats, riche dans les évolutions des persos et très respectueux de l'univers des comics, *X-Men Legends* pourrait bien écrire une nouvelle page de la déjà mythique épopée des mutants !

MERCENARIES

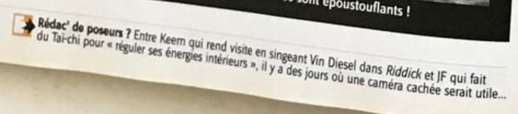
Talents alloués à vendre !

INFOS	
DEVELOPPEUR :	PANDEMIC
EDITEUR :	LUCASARTS
GENRE :	ACTION
JOUEUR :	1
SORTIE :	FEVRIER 2005

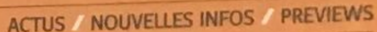
Mercenaries poursuit sa revue de troupes de choc . Cette fois, ce sont notamment les interactions très poussées avec les décors qui s'illustrent, puisque tout ou presque paraît être modifiable, à l'explosif ou au gros calibre. Notons aussi un étal assez unique, celui du Marchant de menace, qui propose véhicules divers, armes variées et supports aériens à dispo pour qui a les finances. Un titre bien calibré dans lequel on a plus que hâte de s'engager !



↑ Explosions et effets de fumées sont époustouflants !



Rédac' de poseurs ? Entre Keem qui rend visite en singeant Vin Diesel dans *Riddick* et JF qui fait du Taï-chi pour « réguler ses énergies intérieurs », il y a des jours où une caméra cachée serait utile...





HERISSON INTEGRAL

Une avalanche bleue d'une quinzaine de titres parus sur Megadrive et GameGear fera son arrivée sur Xbox pour le mois de novembre. Parions qu'au retour du vieux Sonic sur nos écrans, nous pousserons tous de gros soupirs de nostalgie, surtout qu'il se fera à petit prix : environ 20 € !



ALIEN VS JOSE BOVE

Un soldat génétiquement modifié continue le combat sur la planète 4S3 aidé de 3 anciens comparses réduits à l'état de puces informatiques. Les développeurs de *Judge Dredd* adaptent une nouvelle fois un comic américain en s'attaquant à *Rogue Trooper* dont la sortie est prévue pour 2005.

SERVICE EN CRISTAL

Plus question d'attendre le mariage pour qu'on vous offre ce magnifique cadeau. Depuis le 27 août, la Xbox Crystal et ses deux manettes transparentes sont au prix imbattable de 169 €. Mais rassurez-vous inconditionnels de vintage, car la Xbox classique connaît elle aussi une baisse de prix en passant à 149 € !



LA LIBERTE DE LA PRESSE

Prenant place en URSS avant la Perestroïka, *Cold War* mettra en scène, début 2005, un journaliste freelance (un pigiste, quoi !) bien décidé à faire lumière sur un complot visant à prendre le contrôle du pays. Combattant de l'esprit, il utilisera donc des ruses de Sioux et des gadgets dignes de Mac Gyver pour se défaire des agents du KGB.





↑ Pour le mode Kamikaze, la moitié des voitures roule à contresens.



↑ Dommage, les modèles des voitures sont trop simplistes.



↑ Dès le premier virage, on se trouve dans un foutoir jubilatoire.



↑ La route peut se transformer en spectacle apocalyptique !

CRASH 'N' BURN

A seize gentlemen-tuner, on est nitro ni trop peu pour se tirer la bourre furieusement !

INFOS
DEVELOPPEUR : CLIMAX
EDITEUR : EIDOS
GENRE : COURSE
JOUEURS : 1 A 16
SORTIE : 4e TRIMESTRE 2004

C'est dans des conditions idéales que Eidos nous a accueillis à Londres pour la présentation de *Crash 'n' Burn*. En effet, un réseau y était installé pour permettre à 10 journalistes européens de s'affronter dans une course à la démolition aux intentions très « online ». 16 joueurs sur un même circuit ! Bonne nouvelle pour des parties sur le *Live* qui étaient encore limitées hier à 8 participants. Cette nouvelle possibilité a poussé les développeurs à axer le jeu sur la personnalisation, le « tuning » du véhicule, proposant ainsi le concept de la voiture avatar. Plusieurs centaines de graffitis top flambe et autant d'excroissances du fuselage devraient suffire à rendre votre engin unique.

Si le nombre de circuits disponibles n'est pas pharaonique, une quarantaine dans 9 environnements, la persistance des centaines de débris et des épaves de voitures calcinées qui jonchent la piste dès le deuxième tour, rattrape largement cette lacune. D'ailleurs tout le fun du jeu réside dans l'imprévisible... Impossible de savoir si une immense flaque d'huile ou un mur de feu ne vous attendent pas à la sortie de ce virage pour ravager un peu plus votre bolide. Au risque de terminer vous aussi la course commae un énième obstacle pour les autres concurrents, il faudra donc équilibrer votre conduite entre vitesse et prudence. Malgré une certaine originalité, *Crash 'n' Burn* ne semble pas partir en première ligne face à des *Burnout 3* et autres *Need for Speed Underground 2*, autrement plus fignolés et disposant eux aussi d'une compatibilité *Live*. A vérifier sur pièces, sur roues, sur route surtout au moment du test donc !

The Tunnel of death : c'est le nom d'un niveau contenant un tunnel de 500 mètres à peine plus large que deux voitures dans *Crash 'n' Burn*. Un seul accident à l'intérieur, et c'est l'apocalypse routière assurée !

Agenda

Pour faire plaisir ou se faire plaisir, voici les événements à retenir pour ce mois d'octobre. Sorties ciné, soirées DVD ou journées à jouer, avec le *MOX*, vous n'avez désormais plus aucune excuse pour vous ennuyer !

Lundi | Mardi | Mercredi | Jeudi | Vendredi | Samedi | Dimanche

5 – FAMILLE TRES MOYENNE
Les Bundy reviennent en DVD pour une seconde saison toujours aussi hilarante sur les « joies » de la vie de famille. A quand un Sims : les Bundy ?

6 – BOMBE SOUS PRESSION !
La jolie Milla Jovovich reprend son rôle d'Alice au pays des mutants dans la suite, plus speed et plus effrayante de *Resident Evil*. On demande à voir.

7 – CŒUR DE DRAGON
Tony Jaa, le Thaïlandais destructeur de corps humains fait une entrée musclée dans vos salons avec le DVD coup de poing de *Ong Bak* !

8 – HISTOIRE A ECRIRE
L'arrivée de *Fable*, enfin ! On vous en a parlé, vous nous avez proposé vos idées. C'est maintenant à vous de jouer !

SCOTT THOMAS GREGGORY

DÉCOUVREZ COMMENT TOUT A COMMENCÉ...

ARSÈNE LUPIN

UN FILM DE JEAN-PAUL SALOMÉ

13 – FONDS DE POCHE...
Le cinéma s'attaque à ce « monument national » qu'est Arsène Lupin. Espérons qu'il ne fera pas que nous voler du temps et de l'argent...

L'ASIE NOUS ENVOIE SON NOUVEAU DRAGON

ONG BAK

un film de PRACHYA PINKAEW

16

17

20

23 – VACANCES DE TOUSSAINT
Congés : notion quasiment inconnue au *MOX*. C'est que ça en demande du boulot de vous offrir treize numéros de qualité chaque année.

24

OCTOBRE 04

28 – LE MAL S'AMELIORE !
La série animée *Spawn* sort en DVD. Assez bien réalisée, elle fera sans doute oublier aux fans le mauvais film et les jeux pas vraiment top.

29 – FAUCON EN CHASSE
De moins en moins pro, de plus en plus *underground*, Tony Hawk tient toujours la forme. Il nous remet donc une couche de S.T.T. (Skate Tout Terrain)

SCORE
25 / 1000 GOAL PTS

Hors catégorie : En faisant une recherche sur des sites de vente, il n'est pas rare de trouver le DVD de *Spawn* à la rubrique « Divertissement pour les petits »...



Plus de 200 Micromania en France

Nouveau Prix !

La console Xbox et sa manette

149 €*

XBOX
Microsoft

MICROMANIA

La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
- dans votre **Micromania**
- sur **micromania.fr**

Les nouveaux Micromania !

33 MICROMANIA BIGANOS OUVERT
C. Ccial Biganos - 71, rue des Fonderis
33380 BIGANOS - Tél. 05 57 17 02 83

78 MICROMANIA MANTES BUCHELAY
C. Ccial Auchan Mantes Buchelay OUVERT
78200 BUCHELAY - Tél. 01 34 97 32 76

37 MICROMANIA CHAMBRAY LES TOURS
C. Ccial La Vrillonnerie - Route de Joue
37172 CHAMBRAY LES TOURS OUVERT
Tél. 02 47 48 01 52

74 MICROMANIA ETREMBIERES OUVERT
C. Ccial Shopping - 21, ch de l'Industrie
74100 ETREMBIERES
Tél. 04 50 38 76 57

OUVERT
62 MICROMANIA BETHUNE LA ROTONDE
C. Ccial Auchan - Rue du Docteur Dhenin
62400 BETHUNE - Tél. 03 21 52 36 13

77 MICROMANIA CHELLES OUVERT
C. Ccial Chelles 2
Av. Gendarme Casterman
77500 CHELLES - Tél. 01 64 26 80 45

16 MICROMANIA COGNAC OUVERT
C. Ccial Auchan Cognac
16100 CHATEAUBERNARD
Tél. 05 45 32 30 39

38 MICROMANIA St MARTIN D'HERES
C. Ccial Géant - Avenue Gabriel Péri
38407 St-MARTIN D'HERES OUVERT
Tél. 04 76 15 21 02

OUVERT
35 MICROMANIA RENNES COLOMBIA
Centre Colombia - 40 Place du Colombier
35000 RENNES - Tél. 02 99 65 58 98

63 MICROMANIA LE BREZET OUVERT
C. Ccial Géant - ZI du Brezet
63100 CLERMONT-FERRAND
Tél. 04 73 14 08 19

49 MICROMANIA CHOLET OUVERT
C. Ccial Carrefour - Route d'Angers
49300 CHOLET - Tél. 02 41 71 00 01

78 MICROMANIA MAUREPAS OUVERT
C. Ccial Pariwest - Avenue Gutenberg
78318 MAUREPAS - Tél. 01 30 05 30 47

27 MICROMANIA EVREUX GUICHAINVILLE
C. Ccial Evreux - 27930 GUICHAINVILLE
Tél. 02 32 32 99 16 OUVERT

59 MICROMANIA SIN LE NOBLE OUVERT
C. Ccial Auchan Les Epis
59450 SIN LE NOBLE - Tél. 03 27 98 48 48

73 MICROMANIA CHAMBERY BASSENS
C. Ccial Carrefour - 31, rue Centrale
73000 CHAMBERY BASSENS OUVERT
TÉL. 04 79 60 05 07

59 MICROMANIA HAZEBROUCK OUVERT
C. Ccial Carrefour
Parc d'activités de la Creule
59190 HAZEBROUCK - Tél. 03 28 50 05 03

13 MICROMANIA AIX EN PROVENCE
C. Ccial Géant Casino NOUVEAU
13100 Aix en Provence

91 MICROMANIA VILLABE NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 91100 Villabe

13 MICROMANIA MARSEILLE SAINT-LOUP
C. Ccial Auchan - 13010 Marseille NOUVEAU

33 MICROMANIA BOULIAC BORDEAUX
C. Ccial Auchan - 33270 Bouliac NOUVEAU

44 MICROMANIA ST NAZAIRE TRIGNAC
C. Ccial Auchan - 44570 Trignac NOUVEAU

59 MICROMANIA FACHES THUMESNIL
C. Ccial Auchan NOUVEAU
59155 Faches Thumesnil

83 MICROMANIA LA SEYNE/MER NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 83500 La Seyne/Mer

59 MICROMANIA LILLE V2 NOUVEAU
C. Ccial V2 - 59650 Villeneuve d'Asq

25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN
C. Ccial Carrefour - 25000 Besançon NOUVEAU

66 MICROMANIA PERPIGNAN POLYGONE
C. Ccial Leclerc Nord - 66000 Perpignan

68 MICROMANIA WITTENHEIM NOUVEAU
C. Ccial Cora - 68270 Wittenheim NOUVEAU

37 MICROMANIA TOURS ST CYR/LOIRE
C. Ccial Auchan - 37540 Saint Cyr/Loire
NOUVEAU

Retrouvez les adresses complètes de tous les Micromania sur micromania.fr



HALO 2

PRÊT À SURGIR DE SON ABRI ANTI-MÉDIATIQUE POUR DONNER L'ASSAUT FINAL, HALO 2 SORT ENFIN L'ARTILLERIE LOURDE. IMPACT PROVOQUÉ : UNE EXPLOSION LUDIQUE MASSIVE !

INFOS
DEVELOPPEUR : **BUNGIE**
EDITEUR : **MICROSOFT**
GENRE : **DOOM-LIKE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 16**
DISPONIBLE : **10 NOVEMBRE 2004**

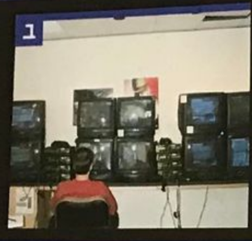
Lorsque le réalisateur James Cameron était interrogé sur ses projets peu après *Titanic*, il répondait aux journalistes : « *Je peux vous le dire, mais il faudra ensuite que je vous tue* ». Après le succès de son film, notre barbu préféré (à égalité avec Tonton Lucas), pouvait se permettre d'envoyer bouler tous les médias : il n'avait plus du tout besoin de couverture presse. Eh bien, Bungie, c'est un peu pareil. Invité dans leurs locaux à la fin du mois de juillet, et accompagné d'une vingtaine de collègues venus de toute l'Europe, le *MOX* a pu en faire l'expérience. Rien. Nous ne saurons rien sur le mode Solo de *Halo 2*, un secret aussi jalousement gardé que la formule du Coca-Cola. Nous voici donc sur la terre de Bill Gates, dans le fief de Redmond, Washington, près de Seattle. C'est ici que sont localisés les employés de Microsoft Game Studios. Des trophées exposés dans des vitrines, quelques tables de ping-pong, des bornes d'arcade et d'innombrables panneaux publicitaires constituent les seules décorations de cet immense lieu de création, étonnamment aseptisé. Plusieurs membres de l'équipe nous accueillent. Short, T-shirt, canette à la main : l'ambiance est à la décontraction. La petite équipe de journalistes suit sagement nos hommes jusqu'à la salle de test. Un « *wouaouh* » sort involontairement de nos bouches lorsque nous passons la porte, découvrant une grande pièce carrée où sont reliées une vingtaine de Xbox. Ecrans LCD, système 2.1, fauteuils design et une étiquette sur chaque poste afin de pouvoir identifier les machines. Le temps d'un battement de paupière et tout le monde est assis devant sa console, le sourire au coin des lèvres et un petit air de défi dans le regard... »

www.goodbrush.com. L'univers de *Halo* doit beaucoup à Craig Mullins, un artiste indépendant qui partage son talent entre jeu vidéo et cinéma. Allez voir, ça vaut le coup d'œil !

Sélection. Un système de skills permettra de sélectionner des adversaires à sa force. Une option bien pratique, que l'on trouve déjà dans *Top Spin* ou *PGR2*.

TEST ET PROCEDURE

Microsoft et Bungie attachent une grande importance aux tests de compatibilité. Du coup, on trouve chez eux de nombreuses télévisions de tous les formats sur lesquelles sont affichées des explications techniques sur les différents standards vidéo et types d'entrée. L'équipe vérifie aussi que les icônes présentes sur les bords de l'écran seront bien visibles sur les différents modèles. On trouve également une salle de test où une centaine de Xbox sont entreposées. Des ingénieurs essaient de reproduire les bugs rapportés par les bêta-testeurs, afin de les corriger. Enfin, sachez que pas moins de 10 000 cobayes passent tous les ans chez Microsoft. Les responsables, diplômés en psychologie, analysent leurs réactions pendant qu'ils jouent et renvoient les informations aux développeurs. Ça ne plaisante pas...


1


2


↑ Le tank est le seul véhicule totalement indestructible.


↑ On pourra s'affronter jusqu'à 16 et jouer un Marine ou un Covenant.

↑ C'est dans ce bâtiment sans charme que travaillent les équipes de Bungie.


↑ Les roquettes à tête chercheuse sont le pire ennemi des Banshees.

↑ Le Dual Wield est très efficace, à condition de savoir le maîtriser.

VIENS CHERCHER... MULTIJOUEUR !

Tiens, mais qu'est-ce que c'est que ça ? Un petit objet en plastique vert siglé « *Halo 2* ». Il s'agit d'un nouveau modèle de casque micro. Il permet de positionner au mieux l'écouteur grâce à un petit embout en plastique qui rentre directement dans l'oreille ; un système de fixation ingénieux étant prévu pour s'adapter à la morphologie de chacun. Un peu difficile à régler, il s'avère très agréable et plus appréciable. Il s'oublie en quelques minutes ! Fabriqué par Plantronics, une marque spécialisée dans la conception de ce type d'appareil, il devrait être disponible à la sortie du jeu... ou pas. Après en avoir parlé succinctement en début de présentation, et évoqué une disponibilité du produit en novembre, Bungie n'a finalement pas souhaité communiquer dessus quelques heures plus tard... Avant de jouer, nos hôtes nous montrent rapidement les possibilités offertes par le mode Multijoueur de *Halo 2* version *Live*. Le système d'invitation est assez original. Il permet d'expédier un texte à son interlocuteur, ou mieux, d'enregistrer un message vocal comme sur un répondeur. On pourra donc expédier un sympathique « *Viens prendre ta raclée sur* Halo 2 » à tous ses amis avec une facilité déconcertante. Autre nouveauté, le système de Party. Il s'agit d'un groupe temporaire, regroupant les joueurs qui ne veulent pas se quitter. On pourra ainsi rester facilement en contact avec sa tribu et jouer ensemble toute la journée sur différents serveurs. Un brin sournois, les journalistes français ont voulu tenter l'expérience afin de mettre minables leurs collègues, mais des bugs nous en ont empêchés... Diantre ! Bungie nous confiera plus tard que de nombreux problèmes subsistent : espérons que cette excellente idée sera conservée pour la sortie du jeu.

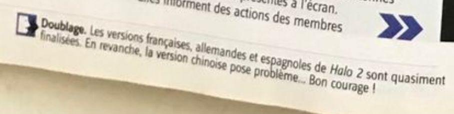
MODES & PRUNEAUX

Titillés par ces bonnes nouvelles, nous nous lançons dans le jeu. Les menus réservent quelques surprises. On trouve bien entendu une option Quickmatch, ainsi que deux autres modes : Small team et Free for all. Ces modes permettent de rejoindre deux types de parties différentes. La première donne accès à des matchs du type Capture the Flag, Assault ou Team Deathmatch, la seconde au Deathmatch pur et simple. Surprise ! Aucun menu ne permet d'afficher les parties disponibles... Un peu déçus par cette absence, nous nous consolons en créant nos personnages. Il faut sélectionner quatre couleurs ainsi qu'un logo, cela permet par exemple de jouer avec un Marine entièrement rose avec un petit smiley sur l'épaule. Dès les premières secondes de jeu, on est étonnés du nombre d'icônes présentes à l'écran. Elles informent des actions des membres de son équipe en temps réel. On peut savoir s'ils sont en train de tirer, de se faire shooter, ou s'ils sont morts. En mode Capture the Flag, la position du drapeau est systématiquement indiquée. Le système de visée semble un petit peu plus véloce, et l'on retrouve avec bonheur cette maniabilité absolument parfaite qui caractérisait le premier épisode.

Rapidement, tous les joueurs font joujou avec l'option Dual Wield qui permet de tenir une arme à chaque main. Le principe se révèle très efficace, mais demande une certaine habitude. Cette option n'est évidemment possible qu'avec certains types d'armes. N'espérez donc pas vous retrouver avec deux lance-roquettes ou continuer à utiliser des grenades.

Mais ce n'est pas tout ! Le recul est également deux fois plus important, ce qui rend la tâche bien compliquée avec des armes puissantes. Le résultat peut être assez ridicule : on arrive devant un ennemi, un SMG dans chaque main, on vide ses deux chargeurs simultanément avant de constater qu'aucune balle n'a touché sa cible ! Deux secondes plus tard, c'est la mort assurée...

Quatre nouvelles armes étaient disponibles lors de notre phase de test, et bonne nouvelle, il s'agit d'un sans-faute ! Le Brute Shot fera la joie des plus pervers d'entre vous. C'est une sorte de lance-roquettes à trajectoire rectiligne, dont les projectiles rebondissent sur certains murs : panique assurée. On trouve aussi »


Doublage. Les versions françaises, allemandes et espagnoles de *Halo 2* sont quasiment finalisées. En revanche, la version chinoise pose problème... Bon courage !


↑ Zanzibar promet d'être une map très populaire pour les Capture the Flag.


↑ Avec ses deux niveaux de Zoom, le Beam Shot fera la joie des snipers.

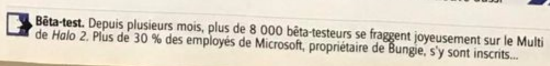
ON RETROUVE CETTE MANIABILITE SI PARFAITE DU PREMIER EPISODE.


↑ L'Energy Sword est diablement efficace : elle tue en un seul coup !

↑ Le Brute Shot est sûrement la plus bourrine des nouvelles armes.


↑ Bien entendu, les Marines peuvent utiliser les armes Covenant.


↑ Ivory Tower comporte de nombreux couloirs. Ça va saigner...


Bêta-test. Depuis plusieurs mois, plus de 8 000 bêta-testeurs se fraggent joyeusement sur le Multi de *Halo 2*. Plus de 30 % des employés de Microsoft, propriétaire de Bungie, s'y sont inscrits...





Waterworks a un petit côté *Unreal Championship*, vous ne trouvez pas ?

On peut utiliser quatre couleurs différentes pour customiser son personnage.



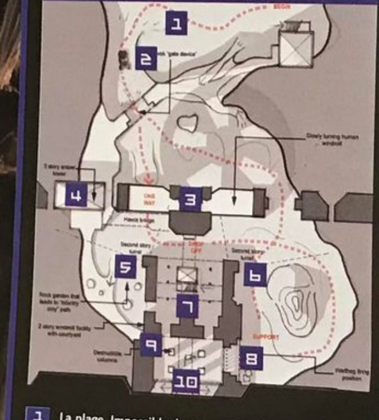
Malheureusement, il est impossible de tenir deux Energy Swords à la fois...

Etre à plusieurs sur le Warthog offre une force de frappe redoutable.

Le mode Capture the Flag peut être configuré avec un seul ou plusieurs drapeaux.

ZANZIBAR EN DETAIL »

Il s'agit de la map la plus complexe et la plus intéressante que nous ayons vue : analyse en bonne et due forme.



1 La plage. Impossible de parcourir des kilomètres sous les mers en Warthog comme dans le premier épisode : un mur invisible est bel et bien présent...

2 Un Warthog. Il permet de s'infiltrer rapidement dans la base, si les chemins d'accès sont ouverts.

3 Une gigantesque roue qui renferme une Energy Sword. Pour y accéder, il faut faire sauter un mécanisme qui mène au centre.

4 Tour de snipers. Elle permet à l'équipe en défense de faire le ménage à distance.

5 & 6 Des tourelles. Très puissantes, elles sont protégées par de petits murets. Attention, ceux-ci sont destructibles...

7 Lance-roquettes. Il offre une fonction tête chercheuse qui fait très mal aux véhicules.

8 Cette porte empêche l'accès aux véhicules. Elle peut cependant être ouverte par le mécanisme qui se trouve en 10.

9 Ouverture de la porte qui mène à la salle au drapeau.

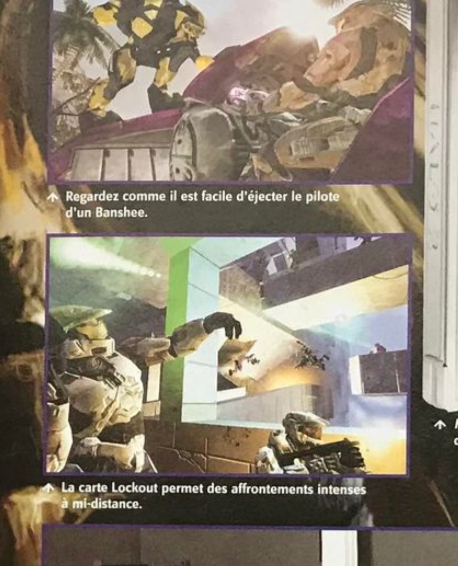
10 Drapeau. C'est lui qu'il faut protéger.

un Beam gun, sniper version Covenant, qui offre deux niveaux de zoom. Bungie a décidé de supprimer le fusil d'assaut MA5B, pourtant emblématique du premier épisode avec son petit radar incorporé. Son remplaçant se nomme Sub Machine Gun et propose une cadence de tir bien plus élevée, d'une redoutable efficacité à mi-distance. Mais l'arme qui risque de rencontrer le plus grand succès se nomme Battle Rifle. Il tire par salve de trois balles en mode Normal et se transforme en mini-sniper dès que l'on active le zoom. Enfin, sachez que l'Energy Sword est maintenant disponible ! Aussi classe que dangereuse, elle permet de tuer en un seul coup, pourvu que l'ennemi soit à portée de lame...

JOUER DU PETARD OU CONDUIRE, IL FAUT CHOISIR !

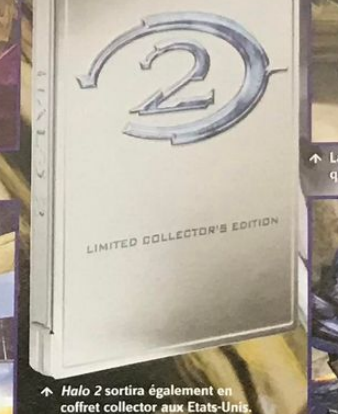
Excellente nouvelle, tous les véhicules présents dans le mode Solo du premier épisode débarquent dans le Multijoueur. Faire du rase-mottes en Banshee est un vrai plaisir, mais souvent de courte durée car ces véhicules sont la cible privilégiée des lance-roquettes à tête chercheuse ! Le Ghost est maintenant muni d'un turbo qui s'avère bien pratique. Attention cependant, il sera possible de prendre la place du conducteur en pratiquant une sorte de *car jacking* directement inspiré de *GTA III*... Concernant les aires de jeu, nous avons pu jouer sur cinq maps différentes. »

« Death awaits those who knock » : ce charmant message est inscrit sur la porte du studio d'enregistrement. Pour le moment, *Halo 2* contient près de 30 000 fichiers audios... mais Toc Toc ne fait pas partie du nombre !

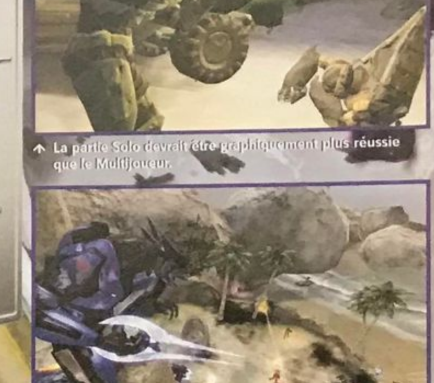


Regardez comme il est facile d'éjecter le pilote d'un Banshee.

La carte Lockout permet des affrontements intenses à mi-distance.

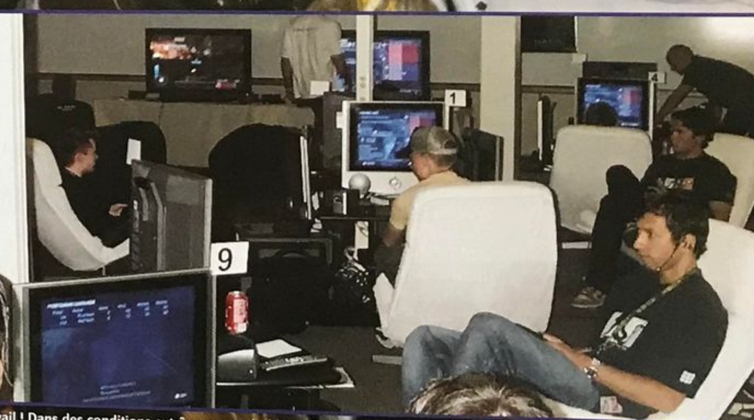


Halo 2 sortira également en coffret collector aux Etats-Unis.



La partie Solo devrait être graphiquement plus réussie que le Multijoueur.

Faut-il rappeler à ce Covenant que l'Energy Sword est complètement inutile à distance ?



La presse européenne en pleine séance de travail ! Dans des conditions extrêmement pénibles, affalés dans des fauteuils de ministre. Dur métier...

Si Zanzibar (*voir encadré*) est de loin la meilleure, les autres nous ont permis de fragger avec une joie non dissimulée. Ivory Tower mélange couloirs étroits et points de rencontres pour des affrontements de groupe sanglants, et l'utilisation des grenades y est particulièrement meurtrière. Midship, qui se déroule dans l'univers Covenant, permet de s'affronter au sein d'une arène centrale, et de se faire tirer dessus par ses ennemis postés en haut d'escaliers ou derrière des balcons. Waterworks semble très bien disposée pour le Capture the Flag ou le mode Assault. Elle se déroule dans une crevasse, propose plein de véhicules et sera un vrai régal pour les snipers. Lockout n'est qu'un bâtiment flottant dans l'espace et semble conçue pour les Deathmatchs à l'arme lourde. Nos partenaires bêta-testeurs semblaient beaucoup l'apprécier. De nombreuses parties s'y déroulaient, ne proposant souvent qu'une seule arme. Lance-roquettes, Shotgun ou encore Energy Sword, elle est clairement destinée aux joueurs un tantinet bourrins. Autant dire que nous nous en sommes donnés à cœur joie, et avec une certaine réussite, il faut bien le dire...

UN SUCCES EN LIGNE DE MIRE

D'un point de vue graphique, les choses ont évolué en douceur. On remarque des effets d'eau bien plus réalistes, la poussière s'envole au passage des véhicules, et les textures sont un peu plus détaillées. La physique a également été améliorée. On pourra donc s'amuser à détruire le Warthog (en commençant par faire sauter les enjoliveurs), ou encore démonter des morceaux d'ailes du Ghost à coup de SMG. Bien entendu tout cela n'est pas gratuit car on constate vite que la conduite des véhicules s'en ressent grandement, devenant plus instable...

Les yeux rouges et les oreilles bourdonnantes, nous arrêtons de jouer à *Halo 2* après quatre heures d'affrontements brutaux. Ce mode Multijoueur délivre tout ce que l'on était en droit d'attendre. Un rythme de jeu rapide, des armes parfaitement équilibrées, des véhicules omniprésents et des options *Live* alléchantes. Le jeu arrivera sans aucun problème à fédérer une importante communauté de joueurs grâce à la variété des situations et des décors proposés dans les parties Multijoueurs.

Pour le moment, hormis quelques barbus en short de Redmond, personne sur cette terre ne sait vraiment à quoi ressemble le Solo. Si James Cameron sortait un nouveau film sans rien dire à personne, tout le monde irait le voir quand même. *Halo 2* sera disponible le 10 novembre, personne ne saura rien avant, mais tout le monde ira l'acheter... Et nous les premiers ! ⊗

Ralenti ? Mystérieuse option dans le menu principal : View Movies. Cela signifie-t-il enregistrer ses exploits pour les admirer plus tard ou simplement revoir les vidéos ? Mystère et boule de gomme...

Consolez-vous, les anciens numéros sont disponibles !



Sur le DVD du n° 28
10 DÉMOS JOUABLES

ALIAS
Conan
R : Racing
Scooby Doo !
SWAT : Global Strike Team
Teenage Mutant Ninja Turtles
TENCHU : Return From Darkness
Terminator 3 : Redemption
Urban Freestyle Soccer



Sur le DVD du n° 29
5 DÉMOS JOUABLES

Breakdown World
Championship rugby
Shadow OPS: Red Mercury
AMPED 2
RAINBOW SIX 3
(démo Xbox Live)



Sur le DVD du n° 30
5 DÉMOS JOUABLES

NINJA GAIDEN
VAN HELSING
GALLEON
CRIMSON SKIES
(démo Xbox live)
La map "carnival" pour Rainbow Six 3



Sur le DVD du n° 31
4 DÉMOS JOUABLES

SUDEKI
HITMAN : CONTRACT
RALLISPORT CHALLENGE 2
PSI-OPS
BONUS
Plus de 20 videos exclusives !



Sur le DVD du n° 32
6 DÉMOS JOUABLES

CHRONICLES OF RIDDICK
PSI-OPS
MASHED
DARK PROJECT : DEADLY SHADOW
THE RED STAR
FULL SPECTRUM WARRIOR
BONUS
ARMED & DANGEROUS
COUNTER-STRIKE

COMMANDEZ VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT*

*Quantité limitée !

Pour toute demande relative à votre commande :
Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier
94851 Ivry sur Seine cedex
Tél : 01 46 72 50 89
Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr

BULLETIN DE COMMANDE XBOX MAGAZINE

❑ Oui, je commande les anciens numéros du Magazine Officiel Xbox au prix unitaire de 9 € + 1,00 € de frais de port par exemplaire commandé (cochez la ou les cases de votre choix):

❑ n°28 ❑ n°29 ❑ n°30 ❑ n°31 ❑ n°32

soit, ... numéro(s) x 9 € = ... €
Frais de port par exemplaire commandé soit .... x 1 € = ... €
TOTAL = ... €

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :
❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France
❑ carte bancaire N° : . . . . / . . . . / . . . . / . . . . / Date de validité : . . / . .
Société : ....
Nom : ....
Adresse : .... Prénom : ....
Code Postal : ....
E-mail : .... Ville : ....
Date : .... Signature : ....

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement
A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

MONSTRUEUX !!!



5 PLACES A GAGNER POUR LA MEGA SOIREE HALO 2 !

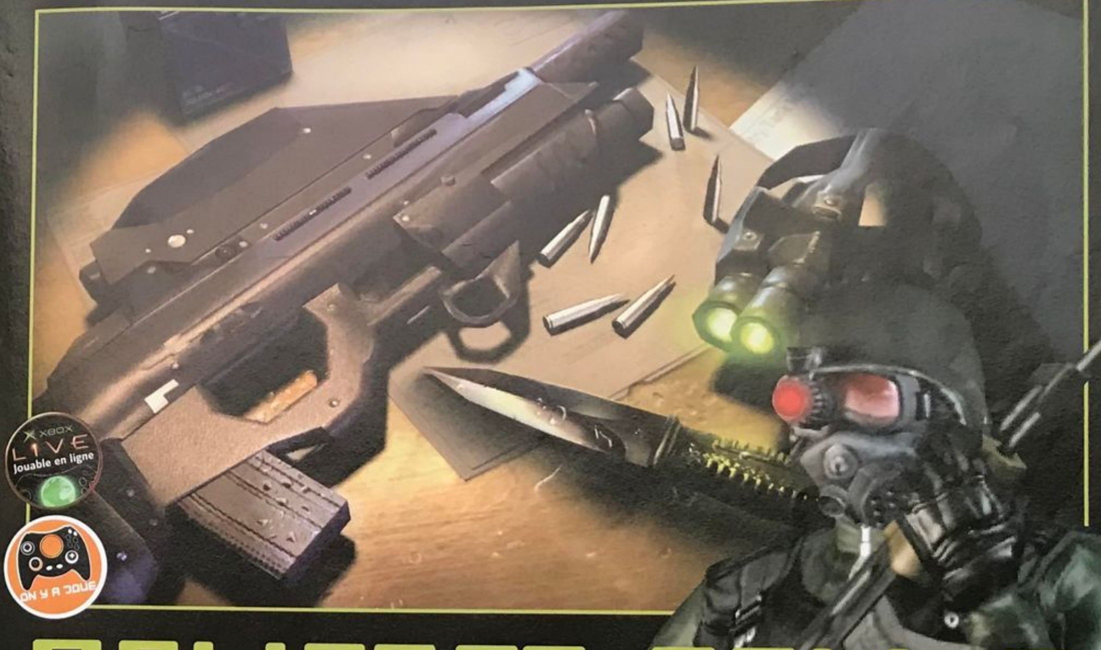
Un cadeau unique pour nos fidèles lecteurs qui participeront à ce concours : assister à la fiesta d'enfer organisée pour le débarquement tant attendu de Master Chief sur Terre (y compris le déplacement et l'hébergement). Une opportunité qui n'arrive qu'une fois dans la vie !

Tout le monde peut participer, rien de plus simple. Pas besoin de connaissance pointue sur tous les jeux Xbox ou l'univers de *Halo*, il suffit de remplir ce bulletin d'inscription et de le renvoyer avant le 10 octobre 2004 à Future France, Le Magazine Officiel Xbox, 101-109 rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret en précisant « Concours Halo 2 ».

NOM ________ PRENOM ________
ADRESSE ________
CODE POSTAL ________ VILLE ________ TEL ________

Ce concours est ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs de la société Future France et Microsoft et des membres directs de leur famille (ascendants, descendants, conjoints). Le participant devra remplir l'encadré publié dans ce magazine et y préciser ses coordonnées (nom, prénom et adresse) dans les cases prévues à cet effet. Aucun envoi en recommandé ne sera pris en considération. Aucune carte incomplète, illisible ou avec des ratures ne sera prise en considération. Les frais d'affranchissement pour la participation par courrier au concours seront remboursés sur simple demande au tarif en vigueur d'un envoi non urgent de moins de 20 grammes. Chaque participant pourra se procurer un bulletin de participation par courrier au siège de la revue (Future France, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret) et se verra remboursé des frais d'affranchissement sur simple demande. Les litiges pouvant survenir quant aux conditions d'organisation du jeu, à son déroulement et à ses résultats seront expressément soumis à l'appréciation souveraine de la société qui organise le concours. Les frais occasionnés par cette correspondance seront remboursés selon les frais en vigueur d'un envoi non urgent de moins de 20 grammes. La participation implique l'acceptation pleine et entière des clauses du règlement complet. Le règlement est déposé chez Maître Gilles Vergnes, huissier de justice à Paris (75002), 43 rue St-Augustin. Il sera envoyé à titre gratuit sur simple demande adressée à Future France, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Une bonne et une mauvaise nouvelle : la bonne c'est que si vous gagnez, vous allez participer à une soirée inoubliable. La mauvaise c'est que vous allez certainement rencontrer des personnes du *MOX* et dans certains cas c'est pas un cadeau...



SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY

SAM FISHER SORT DE L'OMBRE LE TEMPS D'EXPOSER SA THEORIE DU CHAOS. IMPRESSIONNANTE, MAIS PAS AUTANT QUE LA MISE EN PRATIQUE.

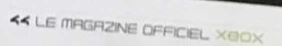
FAB

INFOS	
DEVELOPPEUR :	UBISOFT MONTREAL
EDITEUR :	UBISOFT
GENRE :	INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
DISPONIBLE :	NOVEMBRE 2004

Consacré roi de l'infiltration dès sa première apparition en novembre 2002, et vendu depuis lors à près de 6 millions d'unités tous supports confondus, *Splinter Cell* en est déjà à sa troisième sortie sur Xbox. Le délai peut sembler court. Toutefois, s'il est vrai que les concepteurs de *Chaos Theory* n'ont pas chômé depuis la sortie du premier chapitre, leurs efforts se sont uniquement portés sur ce nouveau volet, le *Pandora Tomorrow* de mars dernier étant l'œuvre de deux autres studios d'Ubi. Ainsi, lorsque viendra le fameux jour J en novembre, le projet *Chaos Theory* aura déjà deux ans, et mobilisé un effectif record de 115 personnes pour sa seule mise en place... En y greffant entre autres, le personnel consacré aux phases de test et les professionnels de l'image chargés d'embellir les événements par un traitement hollywoodien, on dépasse les 200 collaborateurs ! Une gigantesque machine à gagner, qui aura malgré tout réussi à créer la surprise en sortant de la confidentialité lors de l'E3 en mai dernier.

L'EFFET PAPILLON

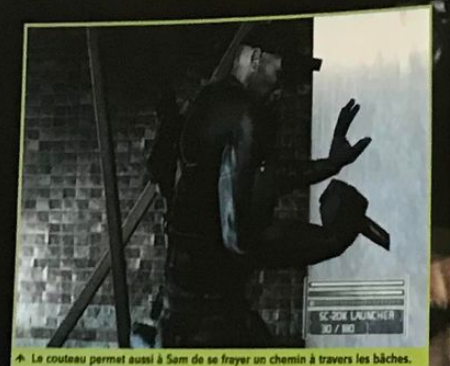
Planté une nouvelle fois dans un contexte d'anticipation sinistro-réaliste cher à Tom Clancy, le monde de 2008 sent toujours autant le roussi, voire le pétrole cramé, même si cette fois ce sont surtout des coupures d'électricité qui viennent polluer l'existence de l'honnête citoyen. L'élément déclencheur de tout ce tapage est un simple kidnapping. Une affaire dont l'unité Echelon 3, rattachée à la NSA, n'aurait eu cure si elle n'avait pas impliqué de vieilles connaissances.




Solide : de l'extérieur, le studio d'Ubi Canada ne paie pas de mine... Mais avec des piliers comme *Prince of Persia*, *Far Cry Instincts*, *Rainbow Six 3* et *Splinter Cell*, il n'est pas près de tomber !

A suivre ? L'intrigue de *Chaos Theory* est censée boucler une trilogie cohérente, sans fermer pour autant la série de façon définitive. Au fond, qui sait ce qui se trame actuellement à Ubi Shanghai ?

SPLINTER CELL 3 CHAOS THEORY



↑ Le couteau permet aussi à Sam de se frayer un chemin à travers les bâches.

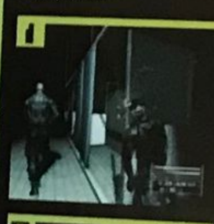


↑ Les deux premiers Sam Fisher viennent de prendre un coup de vieux.

L'OMBRE ET SA PROIE »

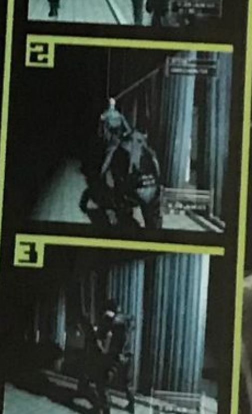
Se défaire des sentinelles implique toujours une certaine discrétion, même si le poignard permet de rattraper une erreur en dernier recours. Autre nouveauté : l'apparition du bruit environnant comme nouvelle variable. Selon son intensité, indiquée sur une nouvelle jauge (juste en dessous des deux autres), il permet de couvrir plus ou moins efficacement vos propres sons.

1



2

3





↑ En vous faisant griller d'aussi près, vous n'aurez aucune chance de vous faire oublier.

SAM FISHER APPARAIT MUSCLES SAILLANTS, GESTUELLE SOUPLE ET DEMARCHE FELINE, SYMPTOMES D'UNE INTENSE REMISE A NIVEAU.

Des génies de l'informatique dont le savoir risquait, en de mauvaises mains, de porter atteinte à la sécurité mondiale. Au-delà de quelconques considérations humanistes, le véritable souci d'Echelon 3 est d'éviter que des informations sensibles ne parviennent aux auteurs, voire aux commanditaires de l'enlèvement... Trop tard, apparemment : marchés boursiers et systèmes de défense nationaux plantent comme des vieux PC, et le Japon est sévèrement touché. Volant au secours de son allié paralysé, la flotte américaine se déploie dans les eaux de la région. Cela ne règle pas vraiment le problème, mais ajoute encore un peu de piment à la situation en provoquant l'ire de la Corée du Nord et, plus préoccupante, celle de la Chine... Un monde à la Tom Clancy, on vous dit. Bref, si quelqu'un pouvait arranger le tout sans faire de vagues, son aide serait sans aucun doute très appréciée.

L'HOMME DE L'OMBRE

Et Sam Fisher, dans tout ça ? Le répit aura été de courte durée pour l'agent d'Echelon 3, et le voilà de nouveau la cible de journalistes venus visiter le centre des opérations au beau milieu des préparatifs... Evidemment, avec sa nouvelle plastique irréprochable toute « Normal-sapée », son agilité légendaire et son faciès de George Clooney, il n'a aucune peine à faire bonne figure sous les flashs et les projecteurs... Mais c'est plus que jamais dans le silence et l'obscurité qu'il révèle tout son talent. Quelques mois seulement après *Pandora*, Sam apparaît muscles saillants, gestuelle souple et démarche féline, symptômes d'une intense remise à niveau. Il rajoute alors une couche de classe à ses gestes les plus courants, tout en élargissant sa gamme de mouvements athlétiques, avec notamment la possibilité de grimper aux cordes ou de rompre les nuques en position de cochon

VO / VF : supporter de la VO, le responsable de la bande-son Fabien Noel essaie de préserver le choix de la langue pour les versions européennes. On espère bien le voir réussir !

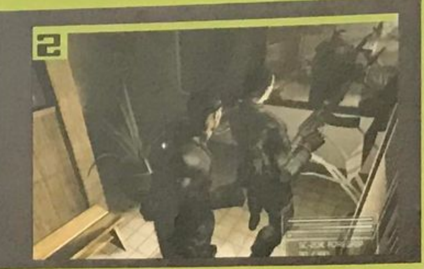
MISE A JOUR »

Fruit de 7 mois de développement, le nouveau moteur de *Splinter Cell 3* justifie amplement l'effort. En plus de la technologie Havok utilisée pour la physique « poupée de chiffon » des personnages, il combine le fameux « Normal Mapping » (déjà en vedette de *Chronicles of Riddick*) pour un rendu haut de gamme des textures, avec une surenchère de réflexions afin d'en amplifier l'effet. Du coup, le jeu use un peu de tous les prétextes pour en appliquer un peu partout, et il flotte souvent dans *Chaos Theory*, l'essentiel étant que ça brille !

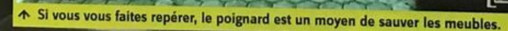
1



2



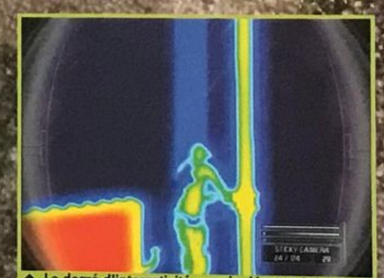




↑ Si vous vous faites repérer, le poignard est un moyen de sauver les meubles.



↑ Ne tuez pas n'importe qui, ce balayeur est peut-être syndiqué !



↑ Le degré d'interactivité avec le décor a été relevé depuis *Pandora Tomorrow*.

AU-DELA DE SES MISES A JOUR TECHNOLOGIQUE ET ESTHETIQIUE, CHAOS THEORY MARQUE UNE NOUVELLE ETAPE DANS LA METHODOLOGIE DE FISHER.

pendu. Au final, il n'aura fait l'impasse que sur son récent « SWAT-Turn » : ce mouvement furtif qui lui permettait de passer rapidement et discrètement d'un côté à l'autre d'une porte n'apparaît plus aussi utile ici, d'autant que l'espion ambidextre peut désormais changer de main pour utiliser son arme tout en restant à couvert. La plupart des autres actions réalisables (cochon pendu, grand écart, etc.) demeurent contextuelles, donc scriptées, mais la multiplicité des itinéraires devrait permettre de les mettre à profit plus souvent qu'auparavant. Frimeur, Fisher abaisse et relève ses lunettes de vision nocturne (ou thermique) d'un subtil hochement de tête. Pragmatique, il peut désormais attraper ses victimes avant qu'elles ne s'étalent bruyamment sur le sol, ouvrir les portes en douceur, ou à l'inverse les défoncer pour assommer quiconque se trouverait de l'autre côté. Attentif, il se désintéresse rapidement du décor pour fixer tout garde passant à proximité. On peut même le voir, sinon le sentir, se crisper légèrement lorsque sa proie - ou son prédateur selon la situation - n'est plus qu'à quelques centimètres...

HAUTE PRESSION

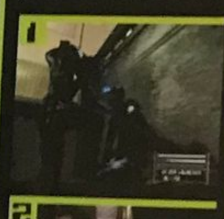
Ce dernier cas de figure devrait se produire assez souvent, la nature audacieuse des objectifs et la vigilance accrue de l'ennemi offrant un terrain favorable à une tension permanente. Au moindre mouvement ou bruit suspect, gardes et sentinelles s'approcheront de la source, avec plus ou moins de prudence selon l'intensité et la fréquence des stimuli. De la même façon, la découverte de corps inconscients ou de cadavres fera grimper d'un cran le seuil d'alerte. Les patrouilles se font de plus en plus nerveuses, et si l'ennemi en arrive à craindre pour sa propre existence, c'est à une bande de cow-boys hystériques peu disposés à relâcher leur attention, qu'il faudra faire face. Ces derniers peuvent même former des binômes, pour se couvrir mutuellement ou tenter d'encercler une cible... Pas étonnant, dans des conditions de travail aussi critiques, de se retrouver avec un Sam Fisher plus agressif, égorgeur et « dévisseur » de têtes à ses heures. Il peut même se défouler sur les cadavres et les voir se désarticuler sous les coups ; chose qui ne lui serait sans doute jamais venue à l'idée auparavant, mais qui n'aurait de toute façon pas eu le même impact visuel. Par ailleurs, outre un fusil multi-usage que lui jalouserait James Bond, son arsenal comporte désormais un poignard permettant de trancher court à toute tentative de donner l'alerte. Bien sûr, des solutions moins brutales sont souvent disponibles, comme pousser un garde sur ses camarades depuis l'étage supérieur (voire du haut des escaliers), ou

Amon Tobin : le compositeur electro-jazzy succède à Lalo Schifrin pour la B.O. de *Chaos Theory*. Son site officiel **http://www.amontobin.com/** offre entre autres un aperçu sonore de son talent.

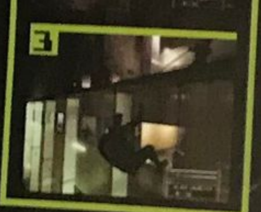
X FILES

INFILTRATION BILATERALE »

Le Multijoueur de *Pandora* a placé la barre très haut, mais l'exploit semble en passe d'être renouvelé. Davantage centré sur l'action que la partie solo, le mode Deux joueurs (sur écran partagé, LAN ou *Xbox Live*) dispose de ses propres objectifs et apporte un complément au scénario. Le principe de coopération prend ici tout son sens, puisque le duo est amené à interagir et communiquer en permanence, pour mener à bien leurs missions. Dommage que le court laps de temps imparti (le développement ayant débuté en février) n'ait permis de concevoir que 4 cartes. On peut tabler sur une arrivée rapide de contenu téléchargeable, mais d'ici là chacune des cartes devrait déjà tenir les joueurs en haleine durant près d'1h30 !

1


2


3




↑ Fisher peut désormais grimper ou descendre le long des cordes.


↑ Le deuxième plus grand studio de développement au monde renvoie l'image qu'on imaginait...

↑ La physique améliorée permet de projeter vos ennemis les uns sur les autres.


↑ Moins pixellisées, les ombres portées ont gagné en précision comme en réalisme.


↑ La vapeur dégagée dans cette pièce vous rend presque invisible.

↑ La précieuse caméra à fibre optique fait toujours partie de l'inventaire.

d'une manière générale se contenter d'assommer sa victime lorsque celle-ci se présente de dos. Pour autant, plus que les crises de conscience, ce sont surtout les objectifs, les statistiques de fin de mission et la tournure des événements qui motiveront le choix de l'espion dans ces diverses questions de vie ou de mort.

LE BOUT DU TUNNEL

Au-delà de sa mise à jour technologique, de ses améliorations esthétiques et de ses quelques retouches de l'interface (visant le plus souvent à mettre un terme aux « gels » de la partie), *Chaos Theory* marque surtout une nouvelle étape dans la méthodologie de Fisher. Le vieux Sam ne se contentera plus de faire ce qu'on attend de lui, et si on l'encourage à agir en vrai pro, il dispose désormais d'un champ de manœuvre plus large. Chacune des 12 missions au programme présente des itinéraires multiples ainsi que diverses façons d'appréhender une situation. De même, 5 types d'objectifs peuvent être remplis, voire modifiés en fonction des décisions prises ou des événements passés. Ainsi, un objectif secondaire non atteint deviendra prioritaire à la mission suivante, tandis que de nouvelles instructions, nommées « Fallback », permettront de suivre un plan B pour évacuer sans risque. Bonus et objectifs d'opportunité viendront gonfler les stats de l'espion, tout en révélant fréquemment quelques facettes cachées de ce sombre scénario, à l'image des quatre missions confiées en parallèle au binôme du mode Multi. En somme, la théorie du chaos ne laisse pas vraiment planer de doute : inutile d'être un grand mathématicien pour prédire que la suite de « petits » changements apportés ici à la recette *Splinter Cell* annoncent un futur grand choc dans le monde des jeux d'infiltration !

Cache-cache : malgré leurs nombreux éloges sur la partie Multijoueur de *Pandora Tomorrow*, seul le mode Coopération a pour l'instant été officialisé par les développeurs de *Chaos Theory*.



Le magazine officiel Xbox



VICTIME DE LA MODE

« Impossible de savoir qui a copié sur son voisin, mais voir apparaître simultanément deux jeux sur le même nouveau thème, le même mois, ça laisse perplexe... »

Le monde du jeu vidéo, c'est un peu comme une grande cour de récré, sauf que les gadgets coûtent plus cher. Souvenez-vous de vos jeunes années... Le temps des images Panini, du yoyo Roll'in, les Pogs, les pin's, les Tamagotchis... Bref, toutes ces petites choses qui vous ont collées sur les rails du consumérisme de masse. Mais attention : il y avait l'original et les copies... et pour avoir du prestige dans le bac à sable, mieux valait posséder le « vrai ».

Vous avez grandi, les techniques marketing aussi. Elles vous suivent à la trace et tentent, encore, de vous séduire... ou de vous abuser ! La tendance, aujourd'hui, est au tuning : *Need for Speed Underground* a donné suite à une horde de suiveurs comme *Juiced*, testé ce mois-ci (en attendant *Street Racing Syndicate* et *Crash 'n' Burn*). Plus amusant (sauf pour les éditeurs), le duel *Psi-Ops* vs *Second Sight*. Impossible de savoir qui a copié sur son voisin, mais voir apparaître simultanément deux jeux sur un même thème, ça laisse perplexe... Et, comme dans le marché des agences de voyages, certaines destinations sont mises en avant : le Vietnam période 1968 est l'endroit branché du moment. *Shellshock*, *Conflict Vietnam*, *Men of Valor*, un GI sera votre GO pour visiter l'Asie !

Difficile de voir clair dans cette foule de titres quasi-identiques, aux variations parfois infimes. Alors faites confiance à l'œil de lynx du *MOX* pour différencier la perle unique de la contrefaçon ! Mais sachez qu'entre deux dissections de clones, on se surprend à croiser les doigts en espérant un retour à la créativité et à l'audace...!





Cyril Berrebi
Fonction : RC
Moi et la mode
Je suis bloqué entre 1980 et 1989. A cette époque, on savait faire de vraies sapes, de vraies coupes de cheveux et de vrais jeux...



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Moi et la mode
Quand c'est à la mode, c'est plus à la mode ! Hormis les gadgets et la musique, j'avoue ne pas trop suivre la mode.



Stéphane Rakotondrainibe
Fonction : chef de rub
Moi et la mode
La mode, c'est pas trop mon truc. Je reste intemporel, éternellement âgé de 25 ans, en fringues Dickies à boire de l'Orangina.



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Moi et la mode
JE suis la mode ! Chaque mois, des dizaines de créateurs se battent pour dessiner des chemises cintrées valorisant mon corps d'athlète.



Samuel Pelmar
Fonction : pigiste
Moi et la mode
Suivre la mode, c'est apprendre tous les étés un nouveau pas de danse et renouveler sa garde-robe pour être le plus class' sur la piste.



Cédric Devoyon (Brandon)
Fonction : pigiste
Moi et la mode
Le concept de mode m'échappe souvent car les tendances défilent beaucoup trop vite pour que je puisse les suivre. Zen je resterai !

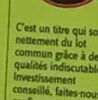


Fabrice Colin
Fonction : pigiste
Moi et la mode
Le jour où s'habiller intégralement en noir sera top fashion, je serai le phœnix. Pour l'instant, je suis juste un corbeau !

LES STARS DU X



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.

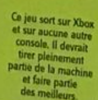



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !

LES LOGOS

Ce jeu sort sur Xbox et sur aucune autre console. Il devrait tirer pleinement partie de la machine et faire partie des meilleurs.



Ce logo signale qu'il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer sur le Xbox *Live* avec ce jeu.



Ce logo indique qu'une version jouable est disponible sur notre DVD. Après avoir lu le test, rien de mieux que d'essayer le jeu par vous même.

LA NOTATION

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

DE 0 A 5
Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

DE 6 A 9
Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

DE 10 A 13
C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

DE 14 A 17
Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

18 ET PLUS
Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... A acheter sans hésitation.

Relique. Berreb' est VRAIMENT branché années 80. Il a acheté toute sa garde-robe à cette époque, notamment sa célébrissime chemise en jean...





SOMMAIRE

BURNOUT 3 — p. 68
Un jeu de cartons qui vaut de l'or.

COLIN MCRAE RALLY 2005 — p. 76
Le vieux pilote continue de rouler.

HEADHUNTER REDEMPTION — p. 70
Des choses à se faire pardonner ?

JUICED — p. 74
Le tuning extrême selon Acclaim.

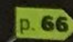
KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS — p. 54
On va se la jouer médiéval et tactique.

PSI-OPS — p. 62
Libérez la puissance de votre esprit !

SAMURAI WARRIORS — p. 72
Les plus grandes batailles du Japon féodal.

SECOND SIGHT — p. 60
Libérez la puissance de votre esprit (bis) !

SHELLSHOCK NAM '67 — p. 66
Ça va saigner dans les rizières...



Unanimité. Reyda déboule à la rédac' et chambre Jeff : « *C'est une œuvre d'art ce mec ! Mais tu les fais toi-même tes chemises ?* » dit-il avec son T-shirt 2 CV...

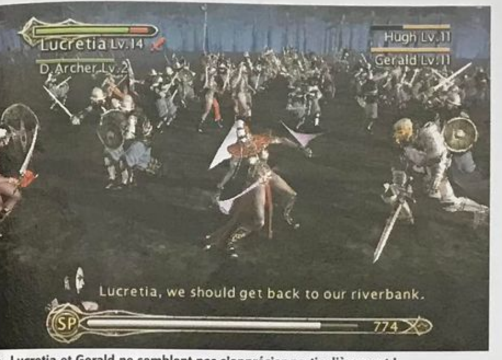


LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX ELITE

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX LE JEU DU MOIS

XBOX LIVE Téléchargement Jouable en ligne

EXCLUSIF XBOX



Lucretia et Gerald ne semblent pas s'apprécier particulièrement !

Cet arbre lumineux est en fait un sort de soin pour les Elfes.



Cet acolyte possède un pouvoir violent et très spectaculaire. Utilisez-le à bon escient !



On peut fixer plusieurs Points de passage sur la carte. Utile pour la cavalerie !



Ces dragons font un massacre sur vos pauvres cavaliers. Baissez la tête...



Après le passage de cet ouragan coréen, la stratégie sur console ne sera jamais plus la même ! Une expérience inoubliable...

KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

INFOS
DEVELOPPEUR : **PHANTAGRAM**
EDITEUR : **PHANTAGRAM**
GENRE : **ACTION/STRATEGIE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Petit préalable nécessaire, avant d'entamer le cœur du sujet : pour les curieux qui souhaiteraient connaître la genèse contrariée de ce jeu, prière de se reporter au dossier paru il y a deux numéros. Pourquoi ne pas résumer tout ceci, histoire de poser un peu le contexte ? Parce que *Kingdom Under Fire* (*KUF* pour les intimes) est un titre trop énorme, trop dense, trop enthousiasmant pour que l'on consacre ces quelques malheureuses pages à parler d'autre chose que de son contenu propre. C'est-à-dire pour aller vite : la plus grande, voire la seule vraie réussite en matière de stratégie sur console. Exit les *Goblin Commander* & Co, et même les bons vieux RPG tactiques sont remisés aux oubliettes pour l'occasion. Imaginez un univers de *fantasy* au look très européen, et ceci malgré les origines coréennes du jeu. Deux nations humaines amies, un peuple d'Elfes Noirs et une race d'Orcs abrutis tous deux alliés au sein d'un même empire belliqueux. Du classique ? Oui, mais ici, d'emblée, les origines du monde et le contexte historique sont posés de manière efficace, avec ici et là des emprunts au meilleur de la mythologie et de la *fantasy* littéraire. A partir de là, *KUF* va proposer quatre campagnes, d'une »

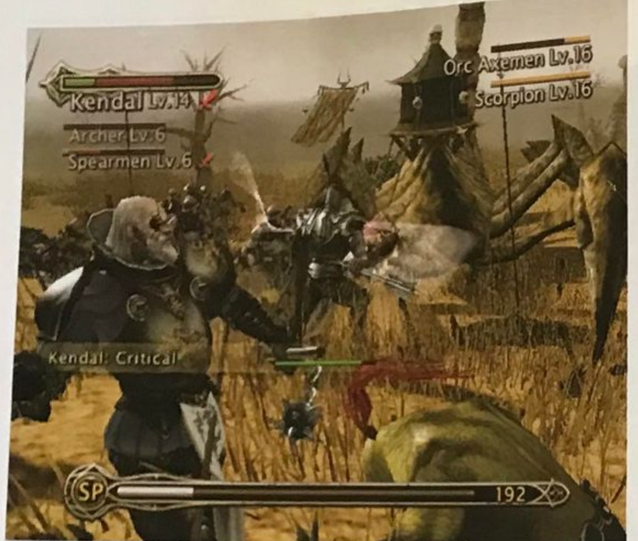


Cette liche est l'officier à abattre d'une troupe de goules.

Sexy : dans une rédaction à dominante masculine, la seule personne à avoir fait des commentaires sur les jolies fesses des petites Elfes n'est autre que Katia... M'enfin !

Voix : la version que nous avons pu tester disposait de voix américaines. Espérons que les doublages français seront aussi réussis, car là, c'était quasiment du Peter Jackson !





↑ Les personnages sont incroyablement détaillés et animés.


↑ Ces balises doivent être maintenues à distance du cœur des combats.

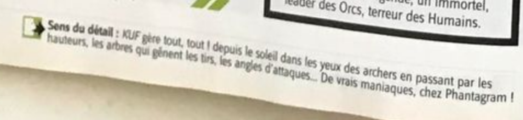

↑ Ce gamin n'est autre qu'un officier en second versé en magie divine.

« *Kingdom Under Fire* est la plus grande, voire la seule vraie réussite en matière de stratégie sur console. »

difficulté croissante, qui permettront de suivre les pas de quatre héros différents au sein d'un même conflit. Et là où un produit moyen sur Xbox propose gentiment une expérience longue d'une dizaine d'heures, ces quatre campagnes totalisent à elles seules entre 40 et 60 heures de jeu ! Entre-temps, au nom des dieux, vous aurez semé la mort et la destruction sur un continent entier, ravivé des conflits oubliés, rencontré des généraux bafoués et, comme toujours, serez un rouage de cette bonne vieille politique... Eh oui, désormais, même les héros sont fatigués, et s'ils continuent de combattre malgré tout, c'est au sein de scénarios plus complexes que jamais.

L'histoire de *KUF* est donc étonnamment riche. Et si l'ambiance globale du jeu emprunte autant à Tolkien qu'aux Nibelungen, ses nombreux dialogues et ses rebondissements doivent beaucoup aux origines asiatiques des développeurs, certainement élevés aux RPG nippons. Et c'est tant mieux ! Car loin d'être un de ces nombreux jeux de stratégie sans âme que vous avez peut-être déjà croisé sur PC, *KUF* fonctionne énormément sur l'émotion et le désir d'en apprendre toujours plus sur le récit et ses personnages. Une qualité essentielle pour un produit aussi exigeant. Car une fois pris par l'histoire, encore faut-il avancer de mission en mission, dans une aventure qui se partage surtout entre des phases de ravitaillement dans les villes et des phases stratégiques sur le champ de bataille.

Au cours des premières, très typées RPG, on prendra soin d'améliorer ses troupes et ses héros, d'acquérir un peu d'équipement, d'enrôler des mercenaires et de bavarder un moment à l'auberge. Rien de bien compliqué ? Attendez d'être au combat ! Au cours des deux premières campagnes, vous n'aurez souvent que deux ou trois unités maximum avec vous : votre troupe principale de fantassins, quelques archers et des lanciers, ou encore des cavaliers. Facile à gérer : les archers restent à l'arrière, les lanciers sont à placer face aux cavaliers adverses, pendant que votre général et ses hommes partent à l'attaque du gros de l'armée ennemie. Ici, tout se joue soit à l'écran principal en indiquant la direction de l'action, soit grâce à un curseur sur une carte affichable dans le coin droit. Cette dernière méthode est d'ailleurs la plus pratique, puisque la vue 3D demeure braquée sur une unité au choix, sans jamais autoriser une vue globale du champ de bataille. Oui mais voilà, les choses se compliquent dès que vos adversaires commencent à déployer des unités plus »


Sens du détail : *KUF* gère tout, tout ! depuis le soleil dans les yeux des archers en passant par les hauteurs, les arbres qui gênent les tirs, les angles d'attaques... De vrais maniaques, chez Phantagram !

UN BEAU LOT DE HEROS »

Quatre campagnes, quatre généraux. Et de quelle trempe !

1

» Gerald est un dur à cuire habitué des conflits frontaliers.

2

» Lucretia, une jeune Elfe Noire prise en plein méli-mélo politique.

3

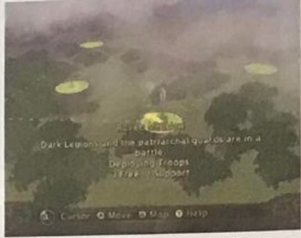
» Kendall est une sorte de chevalier saint aux ordres d'une théocratie.

4

» Regnier, une légende, un immortel, leader des Orcs, terreur des Humains.

LES OUTILS DE LA VICTOIRE »




↑ Il arrive qu'on ait le choix entre une arborescence de batailles.


↑ Chaque héros et officier bénéficie d'une véritable fiche de compétences.



↑ Ces aigles géants assistent vos chevaliers contre ces Orcs.



↑ Un sort ennemi a plongé le terrain dans les ténèbres. Quelle poisse...



↑ Cette charge de cavalerie arrive au moment opportun pour sauver vos fantassins d'une déroute certaine.

inhabituelles : dragons, monstres aux pouvoirs magiques... Autant dire qu'avec vos pauvres troupes de base, vous courez à votre perte !

Il faudra donc soigner de manière maniaque les phases en ville, afin de planifier le futur de votre campagne. Ainsi, vos troupes peuvent changer d'assignation au sein d'une large arborescence. Par exemple, les fantassins peuvent devenir chevaliers, mais aussi adopter les carrières de cavaliers (attention à la nuance !), ou encore d'archers... Il existe pas mal de professions avancées, comme les mortiers, les cavaliers archers, les Wyverns, diverses unités de siège, etc. Or chaque troupe possède ses forces et faiblesses, contrecarrées souvent sur le terrain par d'autres unités de valeur à peu près équivalente. Si par malheur vous ne possédez aucune armée capable de lutter contre des forces volantes, dites immédiatement adieu à la victoire.

Des archers vous seront d'ailleurs d'une faible utilité contre des dragons : mieux vaut privilégier les balistes, voire de bon gros aigles géants ! Subir un feu nourri venu du ciel sans pouvoir se défendre peut être une expérience très traumatisante...

La préparation est donc essentielle, et les modifications de vos troupes également. Tout ceci dépend de deux choses : l'expérience accumulée et l'argent récolté après chaque bataille. Les XP se répartissent entre les leaders de chaque bataillon, leur valeur déterminant celle de leur troupe. Les pièces d'or, elles, permettent d'acheter de l'équipement pour les officiers, mais également pour leurs hommes. Précisons enfin que le nombre de troupes disponibles n'est pas extensible à l'infini. Vous ne disposez que de celles attribuées par le scénario, ainsi que de quelques mercenaires rétribués avec votre butin. Evidemment, on découvre »


Trio : chaque héros dispose de deux acolytes, bien pratiques au cours des combats. Mais ceux-ci font également avancer le scénario, car ils disposent toujours de personnalités très complexes.



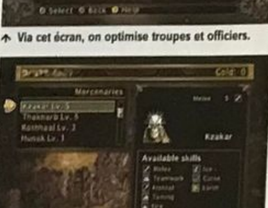
Via cet écran, on optimise troupes et officiers.



Ces Elfes réservent des surprises aux Humains...



Des mini-jeux sont proposés via le menu Options.



Les mercenaires peuvent être classés.



Les Elfes Noires sont très sexy ! Et mortelles, avec ça...



On se surprend parfois à contempler le jeu.

« KUF fonctionne énormément sur l'émotion et le désir d'en apprendre toujours plus sur le récit et ses personnages. »

toute cette richesse ludique de manière très progressive. Mais au bout de quelques heures, il vous faudra néanmoins en maîtriser tous les rouages, car les scénarios deviendront de plus en plus complexes, chargés d'ennemis monstrueux, et retors à souhait !

Mais tout n'est pas que réflexion dans *KUF*. Comme vous pouvez le constater sur les images, on s'y bat également au corps à corps, héros contre héros, à l'image des demi-dieux luttant sur les champs de bataille homériques. Cet aspect emprunté en apparence à *Dynasty Warriors* n'est ici jamais plaqué, bien au contraire. On y incarne le général de l'armée, épée à la main, et l'on dispose de tout un tas de combos, pouvoirs et autres officiers en second blindés de capacités exotiques. Certes, vous pouvez choisir de dédaigner cette partie orientée action pour vous occuper uniquement de la stratégie, votre gradé se contentant alors de bâiller aux corneilles. Mais il faut savoir qu'au combat, bien maîtrisés, vos héros peuvent décimer des dizaines d'ennemis en quelques secondes... Mieux : en tuant *mano a mano* un officier adverse, on peut forcer toute une unité à se rendre !

Bref, l'immersion dans la bataille n'est pas seulement un gadget, mais un véritable atout pour la victoire finale. Et le jeu, dans les parties les plus avancées, de se transformer en un incessant aller-retour entre la maîtrise de votre général et la stratégie globale de votre armée. Autant dire que ce n'est pas gagné, et parfois même quasi impossible, tant il se déroule d'affrontements dans tous les coins de la carte. Des milliers de soldats combattant dans un seul élan, des centaines déployées sur un même écran !
KUF est techniquement impressionnant, capable d'afficher des armées entières avec un réalisme inégalé, même si c'est au détriment des décors, souvent nus, et d'une profondeur de champ assez réduite. Une sorte de chaos généralisé, celui de la guerre la plus brutale, au sein duquel seuls les joueurs les plus coriaces sauront tirer parti des incroyables possibilités du jeu. Alors oui, *KUF* est élitiste, sans doute, et perfectible, certainement. Mais c'est une démarche qui élimine d'emblée les joueurs occasionnels. Les autres découvriront çà et là, au détour d'une bataille titanesque, une expérience stratégique unique, véritable étape historique dans le monde du jeu vidéo.

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Des unités absolument superbes. Malgré les décors nus, un jeu impressionnant.

SON
Une ambiance incroyablement immersive. Mais nous n'avons pas pu essayer la VF...

JOUABILITE
Complexe, mais pensée pour la Xbox. Trop compliquée sans doute pour certains.

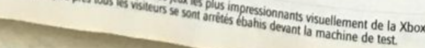
DUREE DE VIE
Entre 40 et 60 h de jeu, plus le Multi jouable sur le *Live*. Qui dit mieux ?

STRATEGIE
+ Stratégie pensée pour la console.
+ Une richesse inépuisable.
+ Les nombreux aspects RPG.

TRAGEDIE
- Parfois presque trop dense.
- Des décors un peu nus.
- Interface encore perfectible.

EN RESUME
***Kingdom Under Fire* laissera nombre d'entre vous sur le carreau. Les autres vivront une expérience inoubliable, qui marque la vie d'un joueur...**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



17 / 20

Frime : *KUF* est probablement l'un des jeux les plus impressionnants visuellement de la Xbox. A la rédac, à peu près tous les visiteurs se sont arrêtés ébahis devant la machine de test.



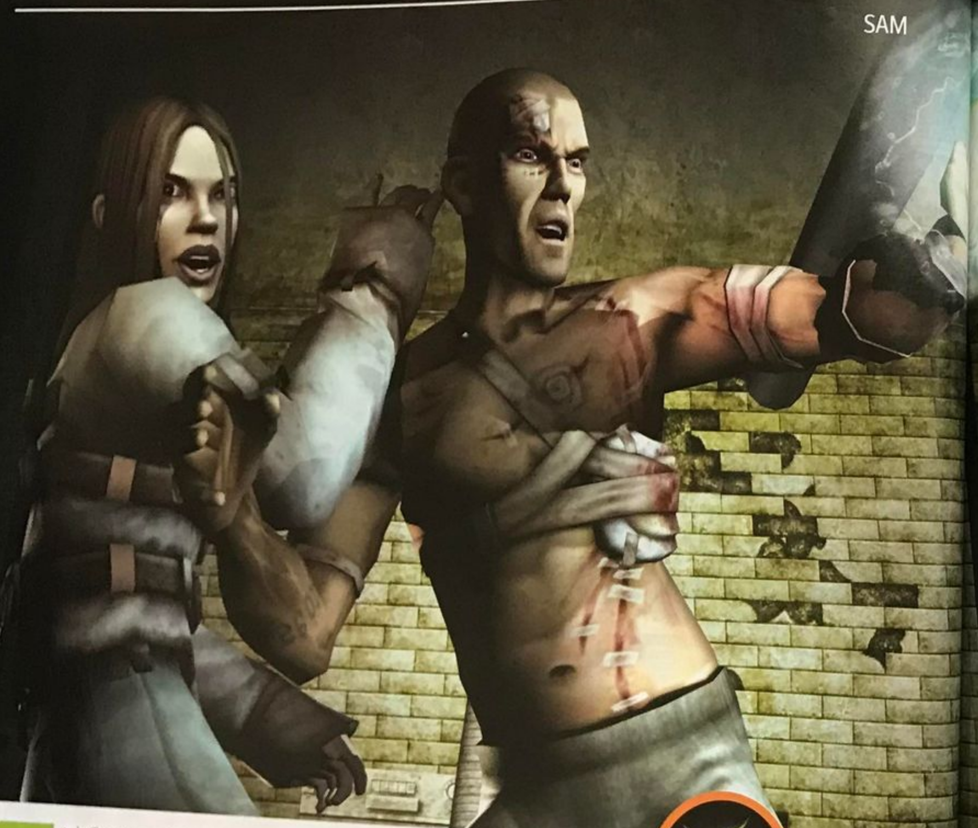




Ouvrez enfin les yeux, des pouvoirs psychiques sommeillent en vous !

SECOND SIGHT

SAM



Se réveiller dans un endroit inconnu, le corps dans un piteux état, ignorant jusqu'à sa propre identité n'a rien de bien rassurant. Mais découvrir de surcroît que l'on possède des facultés paranormales rend les choses encore plus inquiétantes. John Vattic vit cette situation. Victime d'une sorte de flash-back, il se souvient d'événements se déroulant six mois auparavant.
Le joueur s'apercevra alors qu'il vit littéralement ce retour dans le passé avec le personnage et que cela influence directement son présent... C'est ainsi que toutes les missions proposées s'articuleront autour de ces deux périodes et de leurs interactions.
Outre les scènes d'action, *Second Sight* fait la part belle à l'infiltration. Cependant, là où un Sam Fisher utilisera des gadgets hyper sophistiqués, Vattic se servira de ses dons pour obtenir le même résultat. La plupart des situations se résolvent de diverses manières. Pour traverser une pièce surveillée par plusieurs gardes, par exemple, il peut tous les neutraliser (définitivement ou pas) avec une arme, les assommer avec son attaque psy, ou les envoyer dans le décor grâce à son pouvoir de télékinésie. Encore mieux, en employant l'ensorcellement il devient invisible et peut surprendre ses ennemis par-derrière. Le summum de la classe consiste à prendre possession du corps d'un garde au moyen de la projection astrale et de le faire tirer sur ses comparses ! Le choix dépendra bien évidemment du niveau de discrétion voulu, sachant que passer inaperçu reste quand même la meilleure des options.
Quelle que soit votre ligne de conduite, Vattic répond rapidement à toutes vos sollicitations.
Par contre, le système de visée, bien que simplifié au maximum, connaît quelques lacunes. Une fois le verrouillage sur cible engagé, vous ne pouvez viser que celles présentes sur le même plan. Si un ennemi arrive sur le côté, il faudra alors lâcher la gâchette, se tourner et appuyer de nouveau sur la gâchette pour le mettre dans sa ligne de mire... Ce qui devient assez gênant quand on est cerné de toutes parts ! Autre détail stressant, les balles ont tendance à ne pas vouloir franchir les encadrements de portes, tandis que celles des ennemis, elles, semblent traverser certains murs. Notons aussi l'inégalité de l'IA. A certains moments, les gardes font preuve d'une intelligence remarquable en vous repérant au bruit provoqué, ou aux traces de sang, tandis qu'il vous suffira parfois de vous cacher dans un conduit d'aération ou un casier pour vous faire oublier...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SELECTION

INFOS

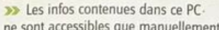
DEVELOPPEUR :	**FREE RADICAL DESIGN**
EDITEUR :	**CODEMASTERS**
GENRE :	**ACTION/AVENTURE**
NOMBRE DE JOUEUR :	**1**
PRIX :	**ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Projection au *MOX* : l'un des pouvoirs les plus intéressants serait d'utiliser la projection astrale, posséder le chef de rubrique pour avoir plus de tests à faire chaque mois.

HUMAIN AVANT TOUT

Les pouvoirs que développe Vattic au cours du jeu sont très utiles pour se sortir de nombreuses situations. Cela dit, des techniques normales restent tout aussi efficaces. Après tout, il maîtrise aussi l'usage des armes et sait se servir d'un ordinateur.

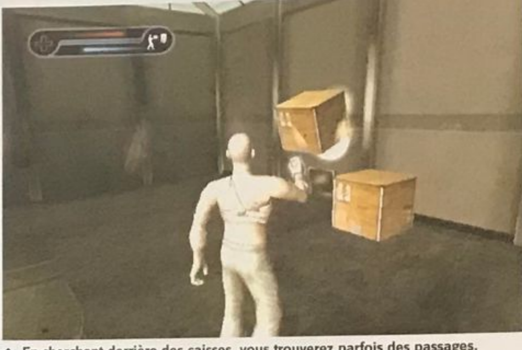




1 Les infos contenues dans ce PC ne sont accessibles que manuellement.



2 Sans pouvoirs, il faut savoir rester à couvert et se la jouer discrète.



En cherchant derrière des caisses, vous trouverez parfois des passages.



Ce n'est pas l'endroit idéal pour se régénérer. Trouvez un lieu plus isolé.



Assurez-vous qu'il n'arrive rien à votre imprudente camarade.



Attrapez un garde par surprise et utilisez-le comme bouclier humain.



L'attaque Psy + assomme d'un coup tous les assaillants qui vous entourent.

Heureusement, bien que frustrants, ces défauts n'enlèvent rien à l'intérêt du jeu. Il en va de même pour l'aspect visuel, la patte Free Radical y est clairement reconnaissable et demeure une histoire de goût : on adore ou on n'aimera jamais ! Enfin, John donne l'impression de se traîner, ce qui accentue fortement le sentiment général de mollesse...
Avec son intrigue sur fond de pouvoirs psychiques, *Second Sight* entre en concurrence directe avec *Psi-Ops*. Et si ces deux titres sont similaires dans le principe, le premier se démarque essentiellement par sa présentation et son solide scénario couplé à un processus narratif intéressant. Et il n'est nul besoin de posséder un don de seconde vue pour savoir que nous avons à faire à un jeu captivant qui vaut le détour !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Griffe Free Radical oblige, les graphismes style cartoon ne plairont pas à tout le monde.

SON
Les différents thèmes accompagnent à merveille l'action et sont tout simplement envoûtants.

JOUABILITE
Quelques petits soucis avec la visée et la physique de certains pouvoirs. Mais rien de rédhibitoire.

DUREE DE VIE
Une petite dizaine d'heure suffira au joueur moyen pour découvrir la conclusion de l'histoire.

INVINCIBLE !
+ L'évolution des pouvoirs.
+ Le scénario.
+ Le processus narratif.

INVISIBLE...
- Le système de visée.
- La gestion de la télékinésie.
- Un certain manque de pêche.

EN RESUME
Des qualités indéniables pour ce jeu flirtant avec l'infiltration. Les défauts techniques, quoiqu'un peu frustrants, ne gâchent pas le plaisir de jeu.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

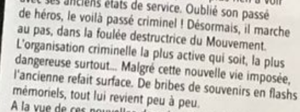
14 / 20

Un sixième pouvoir : John Vattic a tendance à se traîner dans ses déplacements.
Réflexion de pigiste : « *C'est pour imiter Steve Austin qu'il va si lentement ?* »

Face-à-face sans bourrage de crâne avec une forte tête au moral d'acier !

PSI-OPS

STEPH



Le meilleur d'entre tous... Le genre de soldat unique qui surpasse tous les autres, en tout. Atout maître de l'unité anti-terroriste Mindgate, Nick Scryer maîtrisait parfaitement son sujet au grand dam des âmes perverties. Puis un jour, tout bascula... A son corps défendant, le cerveau lobotomisé en prime, ses ennemis d'hier sont devenus ses frères d'armes d'aujourd'hui... Un état de fait qui n'a plus rien à voir avec ses anciens états de service. Oublié son passé de héros, le voilà passé criminel ! Désormais, il marche au pas, dans la foulée destructrice du Mouvement. L'organisation criminelle la plus active qui soit, la plus dangereuse surtout... Malgré cette nouvelle vie imposée, l'ancienne refait surface. De bribes de souvenirs en flashs mémoriels, tout lui revient peu à peu.
A la vue de ces nouvelles données, Nick redevient la tête brûlée qu'il était pour s'amender et mettre à l'amende ses maîtres à penser. Campé sur ses positions de déserteur, il cavale alors pour se faire la belle. Evidemment, comme dans toute échappée belle, les événements prennent une sale tournure... Surentraîné, mais sous-équipé, il doit faire face au surnombre. En quête de son identité, de sa porte de secours, il n'a pour lui qu'un petit calibre et une énorme rage de s'en sortir. Cela suffira, pas le choix. De toute façon, Nick a un mental à toute épreuve. Pas à l'épreuve des balles toutefois, la prudence est donc de mise lors des premiers contacts hostiles. C'est donc en prédateur silencieux et patient qu'il doit commencer à agir. Accroupi, il aperçoit son premier adversaire. Tandis que ce dernier tourne la tête, il en profite pour la lui verrouiller. Alerte, le garde rameute sa meute de collègues. Collé contre une caisse, le mieux est alors d'effectuer de brèves sorties pour shooter à la trogne, point faible évident, ce sont des militaires après tout... Débarrassé, loin d'être harassé, il faut maintenant fouiller chaque pièce à la recherche de bonus de vie, de munitions, en évitant les malus de mort peu disposés à partager leurs cartouches autrement que par le canon. Quelques gardes neutralisés plus tard, son passé se rappelle au bon souvenir de Nick...
Une vision violente et le voilà transporté dans le centre d'entraînement du Mouvement. Là, Barret, un colosse d'ébène lui aboie des consignes. Il va apprendre à maîtriser son premier pouvoir psychique : la télékinésie ! Pour faire léviter et manipuler objets et personnes dans les airs, s'en servir comme projectile ou les attirer à lui pour les allumer sans se mouiller ! De retour à la réalité du terrain, cette capacité mentale fort utile est terriblement jubilatoire ! Lancers de gardes sur des barils explosifs, lévitation de caisses pour se transporter dans les hauteurs, dorénavant presque chaque élément des décors est utilisable, comme arme ou aide à la progression. Au cours de son escapade musclée et rythmée qui ne s'essouffle jamais, d'autres facultés lui reviendront à l'esprit, par de nouveaux flash-back... Nick garde la tête froide et les idées on ne peut plus claires. D'ailleurs, la vision spectrale l'y aide un minimum, puisqu'elle permet de voir à travers les parois les risques à venir ou les indices à retenir. Et lorsque les réserves d'énergie psychiques viennent à manquer, il n'y a qu'à se servir à la source, autrement dit trouver des cerveaux à vider ! Pour cela, il faut juste éviter de les répandre au shotgun, s'approcher de leurs propriétaires, morts ou vifs, et de prendre autant que l'on veut, jusqu'à implosion crânienne s'il le faut... Autre méthode d'élimination, la combustion à distance d'empêcheurs de s'enfuir en paix. Une fois la pyrokinésie acquise, c'est un véritable festival de torches humaines en armure de combat ou non qui ravit les élans sadiques. Seule limite, il est impossible d'enflammer une cible en hauteur, mais les réactions en chaîne avec barils d'essence ou explosifs en détonateurs exceptionnels sont autorisées ! Plus subtile, la Possession d'autrui multiplie les expériences de morts, indirectes cette fois-ci. En choisissant son hôte d'accueil temporaire, on acquiert son arme, sa position, et bien entendu, son apparence. Dès lors, quand il s'agit d'infiltrer une base remplie de snipers en hauteur, la tâche se simplifie à mesure que les ennemis en contrebas tombent sous les balles de leur ancien ange gardien. Idem s'il faut actionner quasi simultanément deux mécanismes, un technicien peu agressif vous offrira de l'aide à son insu. Prudence cependant, l'intelligence adverse est loin d'être limitée... Les troupes du Mouvement ripostent vite et bien, entraînant à force le trépas de votre avatar. A moins que vous ne décidiez de le sacrifier, soit en le jetant dans le vide, en le faisant tirer sur des explosifs ou mieux, »

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SELECTION

INFOS
DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
EDITEUR : **MIDWAY**
GENRE : **ACTION/AVENTURE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **17 SEPTEMBRE 2004**

Caricatures ? Parfois, *Psi-Ops* aligne persos et situations au trait un brin forcé. Reste que cela se tient parfaitement au fil du jeu, qui ne se revendique d'ailleurs nullement réaliste ou donneur de leçon...



↑ Quand vous possédez quelqu'un, pensez à mettre votre corps à couvert, au cas où...



↑ Un ennemi lancé sur un baril explosif fait son intéressant...



↑ Un moyen comme un autre de traverser une passerelle détruite.



↑ Ces ennemis-là craignent le feu mais très peu les balles.



↑ A l'origine, ce boss était une frêle jeune fille, un peu barrée certes...



↑ Libre à vous de shooter ce scientifique prisonnier...



↑ Forcément, dans un cimetière, on fait des rencontres malheureuses !



↑ Barret est capable de faire léviter encore plus massif que lui.

Positiver : le duel entre les deux grosses têtes du mois, *Psi-Ops* et *Second Sight*, se conclut sur une bonne note. Maintenant, le mouvement est lancé pour que d'autres jeux intègrent des pouvoirs psychiques !



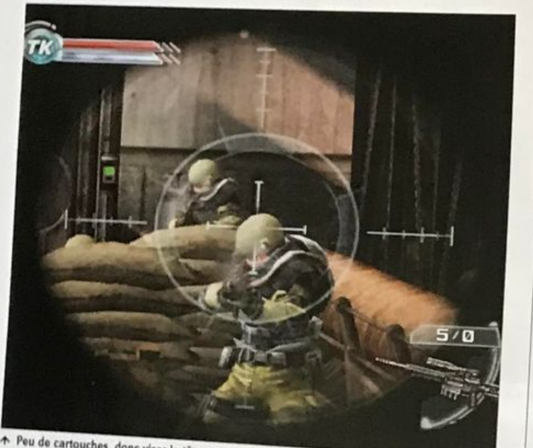
↑ Grâce à la vision spectrale, observez les allées et venues ennemies.





↑ Une méthode de suicide à l'arme un brin gore il est vrai...

↑ La tête en moins et la jauge psy à fond, tout va bien !



↑ Peu de cartouches, donc viser la tête est une priorité.

↑ Pour bloquer le mécanisme, il suffit d'y mettre une caisse.

en le forçant à retourner son arme contre lui ! Enfin, puisque le ramassis de victimes à défaire ne compte pas que des soldats en escouade, le dernier pouvoir permet de voir l'invisible. Menaces cachées à l'œil nu et indices du même acabit surnaturel sont alors révélés pour êtres neutralisés et utilisés. Haletant à la tâche, prenant aux tripes d'intensité, *Psi-Ops* s'illustre aussi par sa capacité à la diversité d'actions et de solutions. Dans la plupart des cas, un même problème, une même agression, trouve plusieurs alternatives. De fait, les faits à accomplir stimulent les neurones, font travailler imagination et logique, renouvelant sans cesse l'intérêt sans tabler uniquement sur la force brute. Ce, d'autant plus que la prise en mains se fait sans aucune prise de tronche. Le temps de réaction pour chaque sollicitation est insignifiant, les points de vue toujours bien orientés et les mouvements somme toute classiques, sont tous véritablement utiles à un moment donné. Même si le verrouillage placé sur Y n'est pas toujours des plus pratique dans le feu de l'action...

Dans le registre technique, sans faire dans le m'as-tu-vu, l'ensemble appelle quand même au matage sans bévues. Enfin, une fois le compte du Mouvement réglé, le compteur de vie volée remis à zéro, *Psi-Ops* joue les anciens combattants. Missions supplémentaires sous forme de défis chronométrés, nouveaux persos à débloquer et un mode Coopératif pas franchement convaincant (l'un se charge des pouvoirs et armes, tandis que le second joueur dirige le perso...) fournissent le rab de sensations au front. Des figures de styles complémentaires appréciables, pour un titre hautement stylisé et au caractère trempé. Comme quoi les forts en gueules ne sont pas toujours que des brutasses sans cervelle !

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Bonne tenue générale. L'esthétique est variée, détaillée, propre, même si elle ne fait pas partie de l'élite.

SON
Doublages de caractère, musiques musclées et bruitages percutants, l'immersion sonne juste !

JOUABILITE
Peu d'entraînement requis pour faire exactement ce que l'on veut. La prise en mains est idéale.

DUREE DE VIE
8 niveaux prenants, des missions annexes et bonus à débloquer sont là pour motiver les troupes !

CEREBRAL
+ Densité et variété de l'action.
+ Plaisir de jeu immédiat et soutenu !
+ Les pouvoirs vraiment classes.

DECEREBRE
- Impossibilité de combiner les pouvoirs.
- Coop assez délicat...
- Verrouillage de cible contraignant.

EN RESUME
Un nouveau chef de file de la catégorie, grâce à l'utilisation parfaite des pouvoirs psy et à un déroulé exemplaire. Un défi moral et physique unique !

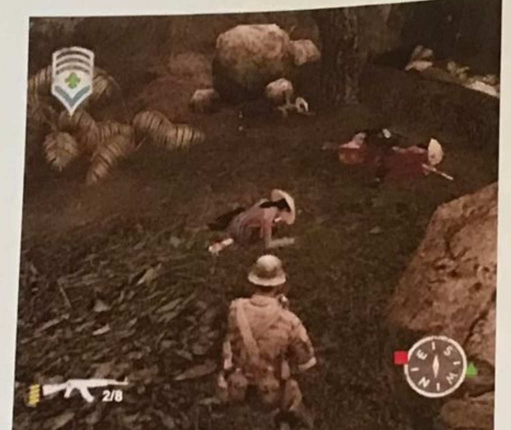
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16 / 20

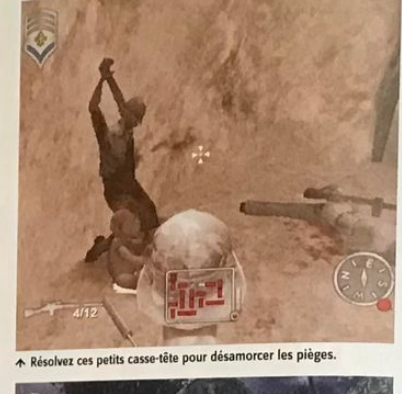
Immersion totale ! Depuis qu'il a fini *Psi-Ops*, Berreb ne jure plus que par la télékinésie, qu'il voudrait maîtriser. En attendant, on n'a toujours pas vu leur spectacle de magie sur petites cuillères à Fred et à lui !



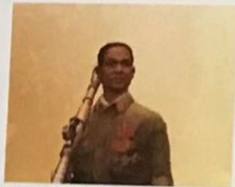




↑ Vos ennemis, mêmes blessés, constituent une menace. Achevez-les !



↑ Résolvez ces petits casse-tête pour désamorcer les pièges.



↑ Le général Diem, votre cible principale a la peau dure.



↑ Présentée de cette manière, on a moins envie de lui tirer dessus !



↑ Rien ne vaut un bon couteau pour tuer en toute discrétion.



Si la guerre du Vietnam a traumatisé, *Shellshock* fera rire jaune !

SHELLSHOCK : NAM '67

SAM

INFOS

DEVELOPPEUR	**GUERILLA**
EDITEUR	**EIDOS**
GENRE	**ACTION/STRATEGIE**
NOMBRE DE JOUEUR	**1**
PRIX	**ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE	**SEPTEMBRE 2004**

La guerre du Vietnam reste, pour les Américains, le plus mauvais souvenir en matière de conflit. Des jeunes hommes, dont vous faites partie, furent envoyés au front et y rencontrèrent une résistance militaire et civile inattendue. Au cœur de la jungle luxuriante, dans les rizières ou à l'intérieur des villages, chaque pouce de terrain pouvait cacher un ennemi prêt à sacrifier sa vie pour se débarrasser de l'envahisseur occidental. Du moins en théorie, car vous serez le seul G.I. mortel de votre équipe. En effet, à moins que cela fasse partie du script, tous vos compagnons mortellement touchés se relèveront pour continuer le combat. Ce qui n'est pas un grand mal quand on observe leur tendance suicidaire à se placer dans votre ligne de mire. Impossible aussi de leur donner des ordres qui permettraient d'élaborer de véritables stratégies d'attaque. A leur décharge, vous n'êtes pas non plus un professionnel de la guerre. Votre visée manque de précision, sauf avec les fusils à lunette. Pour rester couché, vous devez maintenir le bouton Blanc enfoncé : tirer en même temps devient vite une séance douloureuse de yoga. A l'écran, le moteur tient plutôt bien la route, tant qu'il n'a pas à afficher plus d'une dizaine de personnages ou plusieurs explosions. Notons aussi l'absence de modes Multijoueur et paradoxalement la présence d'éléments inutiles (scènes au camp, choix d'un joueur alors qu'il n'y a aucune différence...). Par contre, les horreurs de la guerre sont bien rendues. Les tortures, les pièges mortels, les attaques suicides, tout est dépeint sans concessions, ni censure. De plus, vous pourrez laisser libre court à vos instincts meurtriers et tirer sur tout ce qui bouge (militaires, civils pas toujours innocents, hommes à terre, poules) sans aucun état d'âme. En définitive, un défouloir pas très sympathique qui n'a d'ambition que de divertir quelques heures le joueur peu exigeant.

XBOX VERDICT



GRAPHISME
L'aspect granuleux de l'image fait très reportage d'époque. Le moteur reste encore trop limité.

SON
Les voix vietnamiennes sont ridicules. Les musiques des années 60/70 créent l'ambiance.

JOUABILITE
Progression ultra dirigée, tirs peu précis. Une prise en main comme la guerre : traumatisante.

DUREE DE VIE
Huit heures suffisent à se sortir de ce bourbier en Normal. On n'a pas forcément envie d'y retourner.

VIET
+ Totale liberté de tuer.
+ Hyper violent.
+ La bande sonore.

NIET
- Durée de vie limitée.
- Pas de mode Multi.
- I.A. déplorable.

EN RESUME
Un manque de rigueur général et un arrière-goût d'inachevé. Seuls l'ambiance et le parti pris à la limite de l'arcade sauvent *Shellshock* du peloton d'exécution.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

11 / 20

Shellshock : kézako ? Cela n'a rien à voir avec les Tortues Ninjas, ni une marque de station service. Il s'agit du nom donné au traumatisme subi par les rescapés de la guerre du Vietnam.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX SELECTION

XBOX LIVE Jouable en ligne

Un séjour en tôle gracieusement offert par Criterion, ça ne se refuse pas !

BURNOUT 3 TAKEDOWN

FRED

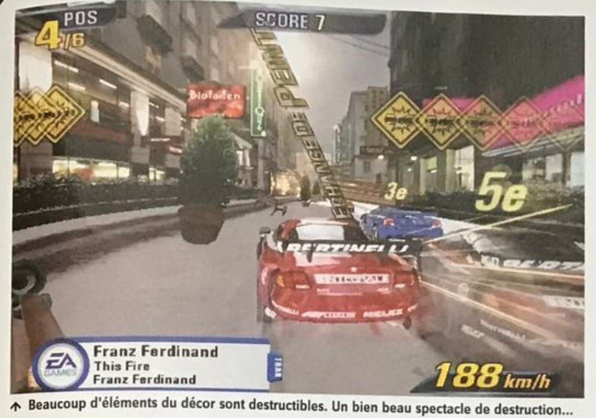
Plus vite, plus beau, plus violent : Criterion n'a pas serré les boulons à moitié en mettant au point son dernier joujou. Joujou, car ce soft a visiblement été conçu avec amour, passion et frénésie tant il transcende son genre en lui faisant tutoyer la perfection. *Burnout 3* se positionne comme le jeu d'arcade ultime, avec son accessibilité immédiate et l'intensité qu'il dégage. L'adrénaline monte instantanément en zone rouge, une fois le didacticiel audio achevé (offert par le DJ local, surexcité à souhait). Accélérer, freiner, *burnout* : les développeurs ne se sont même pas donné la peine d'inclure un frein à main ! Que les puristes de *Richard Burns Rally* passent leur chemin, ce jeu n'est pas fait pour eux... Le réalisme s'est fait la malle au profit d'une mise en scène spectaculaire et efficace. Le ton est donné d'entrée par l'habillage graphique agressif des menus : on n'est pas là pour passer des plombes à faire du tuning ou polir à la peau de chamois ses jantes alu mais pour tout défoncer !

En mode Course, il faut bien évidemment arriver premier, mais conduire vite ne suffira pas. *Burnout 3*, c'est avant tout l'apologie de la conduite crade, du braquage de volant vicieux, de la fermeture de porte sous le nez du poursuivant et, par-dessus tout, du coup de pare-chocs bien calculé. Vos adversaires ne font pas de cadeaux et ont très vite tendance à s'énerver pour peu que vous les brutalisiez un peu trop. Au bout d'un demi-tour de course, c'est la guérilla dans le peloton. Mettez hors course un concurrent et votre barre de Burnout double de taille : l'incitation à la violence routière est le principe de base de cette mécanique bien huilée. Esquiver les voitures arrivant à contresens, passer entre deux poids lourds, effectuer des bonds rapporte également du turbo mais rien ne s'avère aussi rentable que de démolir un autre pilote ! Outre les courses classiques, un autre mode de jeu vous défie de réaliser le plus beau carambolage possible en temps limité. Ces épreuves courtes (moins d'une trentaine de secondes en moyenne) sont similaires (mais de très loin) à des trick shots au billard : il faudra calculer les rebonds, récupérer les bons multiplicateurs de dégâts et surtout, se positionner de manière optimale pour causer le plus de dégâts lors de l'explosion de sa caisse ! Deux modes de jeux, donc, plus un mode *Live* : *Burnout 3* a du répondant question durée de vie avec son total de 173 épreuves. Le nombre de véhicules bonus à débloquer laisse rêveur, des 4x4 survitaminés aux 38 tonnes... La difficulté a été remarquablement dosée, accrocheuse sans être rebutante. Mais c'est son moteur physique qui rend ce titre absolument jouissif, laissant la concurrence loin derrière. Véritable hymne à la tôle froissée et aux châssis martyrisés, *Burnout 3* bénéficie de tout le savoir-faire de l'équipe d'Alex Ward en la matière, envoyant direct au rayon souvenirs *Driv3r*. Les caméras virevoltent, les effets de particules et de fumée saturent chaque centimètre carré de l'écran et c'est avec une perverse satisfaction que l'on voit se réduire en bouillie méconnaissable les magnifiques bolides. Il est maintenant possible de diriger l'épave pendant le crash, ceci afin d'occasionner encore plus de dégâts et, éventuellement, de démolir un adversaire au passage. Pour finir, on soulignera la qualité de la bande-son, composée des meilleurs groupes pop/rock d'hier (Pennywise, Ramones), d'aujourd'hui (Ash, Snapcase) et de demain (Franz Ferdinand, Von Bondies). Rapide, efficace et méchamment fun, *Burnout 3* réussit l'exploit de se classer d'entrée parmi les classiques du jeu vidéo. Du très bon à très grande vitesse ! ⊗

INFOS

DEVELOPPEUR :	**CRITERION**
EDITEUR :	**ELECTRONIC ARTS**
GENRE :	**COURSE**
NOMBRE DE JOUEURS :	**1 A 8**
PRIX :	**ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE :	**OUI**

Pour de vrai ! Les développeurs de Criterion ont avoué avoir mis au point une version du jeu avec des caisses sous licence, pour leur usage personnel uniquement ! N'espérez pas la voir en magasin...



↑ Beaucoup d'éléments du décor sont destructibles. Un bien beau spectacle de destruction...



↑ Les voitures sont très bien dessinées et font furieusement penser à des vraies !



↑ Tout est décompté dans vos crashs, jusqu'au moindre accrochage.



↑ La physique privilégie le spectaculaire... et c'est tant mieux !



↑ Chaque coup distribué à un adversaire vous fait gagner du Burnout.



↑ Rien de tel que de raser les rails pour se débarrasser d'une couche de peinture superflue...



GRAPHISME
Aucun ralentissement malgré la débauche d'effets spéciaux et la densité des décors.

SON
Une ambiance d'enfer assurée par le DJ, ses chansons et les hurlements des moteurs.

JOUABILITE
Très facile à prendre en main car totalement arcade. Oubliez la réalité, on est là pour s'amuser !

DUREE DE VIE
Plus de 170 épreuves, du *Live* et du Multijoueur. Autant dire que c'est infini !

CRASH
+ Ne ralentit jamais !
+ Du fun à l'état pur.
+ Des cartons sublimes.

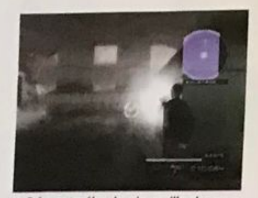
CRASSE
- Répétitif... comme un jeu d'arcade.
- Bourrin comme pas permis.
- Ralenti non enregistrable.

EN RESUME
L'apologie de la violence : quel pied ! Réalisation soignée, prise en main immédiate et durée de vie dantesque : *Burnout 3* transforme ses cartons en or massif.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

17 / 20

Fan Ferdinand. Katia, Sam et M. et Mme Fred feront très certainement partie des spectateurs du concert de Franz Ferdinand le 7 novembre prochain au Zénith de Paris. Cherchez bien dans la fosse !



↑ Selon votre élan, la mire oscille plus ou moins pour corser la visée.



↑ Jamais imposée, la discrétion n'est ici qu'une méthode d'approche.



↑ Les points de contrôle sont fréquents, mais néanmoins précieux.



↑ Jack ne sort pas sans sa bécane, mais ces scènes ne sont plus jouables.



↑ Certains boss et passages du jeu ont un certain côté *old school*.



Inspiré mais pas immaculé, *Redemption* compte sur l'indulgence des fidèles.

HEADHUNTER REDEMPTION

FAB

INFOS
DEVELOPPEUR : **AMUZE**
EDITEUR : **SEGA**
GENRE : **ACTION / AVENTURE**
NOMBRE DE JOUEUR : **1**
PRIX : **ENVIRON 60 €**
DISPONIBLE : **OUI**

Projetez-vous dans un monde sans Sam Fisher : vingt ans et des millions de morts après l'inéluctable cataclysme, les dégâts se font toujours amèrement ressentir. Fidèle au poste, le très respecté Jack Wade continue néanmoins à chasser les têtes, mais à titre exceptionnel c'est le repêchage qu'il offre à la fougueuse Leeza X, jeune pirate sans avenir.
Ce n'est évidemment pas le fruit du hasard, les deux personnages étant liés, et même complémentaires. Le joueur les dirige à tour de rôle au fil des missions, enquêtant arme au poing sur le complot révolutionnaire qui menace l'ordre « unique » établi.
Un monde cynique dominé par les lois du profit, et qui ne manque pas d'évoquer la filmographie de Paul Verhoeven (*Robocop, Total Recall, Starship Troopers*), entre autres œuvres d'anticipation hollywoodiennes. Pour leur part, les différents protagonistes ne manquent pas de profondeur, et certains personnages secondaires, plus excentriques que la moyenne, semblent tout droit sortis d'un film de John Carpenter. Mise en scène futée, scénario prenant et dialogues mordants, le tout emballé dans une ambiance assez exquise pour qui apprécie les œuvres citées plus haut : sur le fond *Redemption* fait les choses en grand... Hélas il tient une petite forme. L'action est rythmée, la conception des niveaux intelligente, mais les graphismes peinent à susciter le moindre enthousiasme, ne proposant la plupart du temps que des textures brouillonnes, des couleurs fades et un effet de flou excessif qui fatigue vite les yeux. Au mieux, les vastes décors sont regardables, sans jamais tirer les processeurs de la Xbox de leur coma. Du reste, si le cocktail action/infiltration est efficace, la maniabilité n'est pas irréprochable, causant quelques morts évitables en pleine tentative de « décollage mural » ou de verrouillage de cible. Rien d'insurmontable en soi, mais pas non plus de quoi détourner les regards d'une concurrence plus avenante. Dommage, car le titre méritait mieux qu'un portage « service minimum ».

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Textures sans relief, couleurs ternes, et flou pas très artistique. Un portage PS2 bas de gamme.

SON
De bons doublages en VO et des musiques excellentes. L'ambiance est particulièrement réussie.

JOUABILITE
Un système de visée « dynamique » intéressant, mais une maniabilité maladroite durant les combats.

DUREE DE VIE
Les niveaux sont longs, et on y meurt facilement. L'aventure dure une vingtaine d'heures.

REDEMPTOIRE
+ Ambiance et scénario prenants.
+ Des niveaux immenses et bien conçus.
+ Un côté *old school*.

REDHIBITOIRE
- Techniquement sans saveur.
- Temps de chargements.
- Maniabilité parfois crispante.

EN RESUME
Trois ans après un volet réussi sur Dreamcast, *Redemption* ne change pas grand-chose, notamment au niveau de la réalisation, à la ramasse pour une Xbox...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12 / 20

Maudit : sorti aux mauvais endroits aux mauvais moments (une Dreamcast en fin de vie et une PS2 en pleine frénésie *Metal Gear Solid*), le premier *Headhunter* n'a pas connu le succès qu'il méritait.



↑ Les chevaux sont surtout utiles pour se déplacer rapidement d'un point à l'autre.



↑ Les combos ne sont pas très compliqués, pour peu que l'on sache compter jusqu'à cinq...



↑ Le mode Officier permet de créer votre héros par le biais d'entraînements notés.



↑ La carte tactique signale la progression des ennemis et les bases à conquérir.



↑ Les coups spéciaux (Musou) peuvent nettoyer une pièce en quelques secondes !



On prend les mêmes et on recommence, au Japon cette fois !

SAMURAI WARRIORS

FRED

INFOS
DEVELOPPEUR : OMEGA FORCE
EDITEUR : KOEI
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI

Origami, ikebana, sushi, geisha, Sapporo : le Japon véhicule une image de raffinement et de délicatesse non usurpée. Mais comment un peuple réputé élégant parvient à porter au pinacle des jeux de la trempe de *Samurai Warriors* ? Cela reste un paradoxe inexplicable. L'éditeur Koei, champion toutes catégories du jeu de massacre fortement teinté d'histoire, abandonne les guerriers chinois pour se recentrer sur les hommes en armes de l'archipel nippon. C'est la seule réelle différence entre ce titre et ses prédécesseurs de *Dynasty Warriors*... Propulsé dans des batailles dantesques, votre héros (escorté ou non de sbires) devra faire basculer le cours des escarmouches par la seule puissance de son sabre. Beat'em all frénétique, *SW* démontre que même à cent contre un, un héros de jeu vidéo trouve toujours le moyen de s'en sortir.

Le moteur graphique, s'il arrive à afficher sans peine plusieurs dizaines de personnages à l'écran, trouve rapidement ses limites. Décors et adversaires manquent totalement de variété, à l'exception des boss. Idem en ce qui concerne l'IA, digne d'une amibe trisomique : le temps de réaction des soldats est bien trop long pour constituer un réel danger. De plus, ils souffrent tous du syndrome des méchants de films de karaté, vous encerclant d'un air menaçant en attendant la fessée. On étripe sans y penser des dizaines de bataillons, chair à katana dérisoire tentant de ralentir votre progression vers les points chauds des batailles. Signalés par des points lumineux sur la carte, ils correspondent souvent à un général adverse que vous devrez éliminer sans tarder. Sa répétitivité extrême sert finalement d'atout à *SW*, permettant au joueur de rentrer dans des trips de massacre de masse jubilatoires. Le compteur de cadavres excite la bête mais heureusement pour notre développement intellectuel, un système de points d'expérience (un poil rigide) permet de faire évoluer le personnage tout en justifiant la tuerie. *SW* est aux bourrins ce que la Häagen Dazs est à Berreb : un plaisir honteusement délicieux, mauvais pour le corps (vos pouces vont morfler) mais si apaisant pour l'esprit... A chacun ses vices !



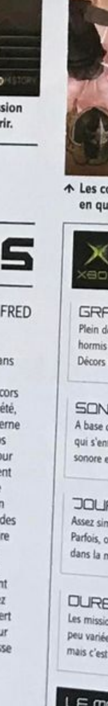
XBOX VERDICT

GRAPHISME
Plein de personnages, hélas, hormis le héros, c'est statique. Décors minimalistes.

SON
A base de grognements et d'épées qui s'entrechoquent, la partie sonore est convenable.

JOUABILITE
Assez simple, voire trop... Parfois, on peut perdre le héros dans la masse.

DUREE DE VIE
Les missions sont longues quoique peu variées. Il y a de quoi faire mais c'est très répétitif.



SAMOURAÏ
+ Des ennemis par dizaines.
+ Alternance extérieurs/intérieurs.
+ Objets et pouvoirs à débloquer.

ÇA DERAILLE
- Répétitif au possible.
- Décors ternes.
- Multijoueur en écran partagé.

EN RESUME
Ça tape, ça cogne et ça massacre, mais ça ne fait pas grand-chose de plus. Suffisant pour s'amuser quelques heures, ce qui est déjà pas mal !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

11/20

La suite, vite ! Vous en voulez encore ? *Samurai Warriors Xtreme Legends* ne devrait pas tarder à pointer le bout de son sabre. Quels travailleurs acharnés, chez Koei !

Superficiel, le tuning ? En bon simulateur de Jacky, *Juiced* prend ça très au sérieux.

JUICED

FAB

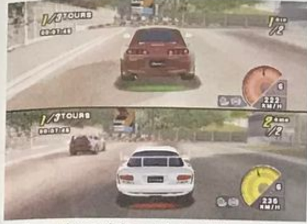
Le street-racing n'en est pas à son premier show sur Xbox, qui compte à son actif plusieurs séries de qualité. Du coup, pour se faire un nom - même aussi peu évocateur que « Juiced » - au milieu de tous ces numéros 2 et 3, il faut bien s'équiper de quelques options haut de gamme. Xbox *Live*, tuning extrême, moteur physique et ambiance « underground » sont traités ici avec le plus grand respect. Leur présence n'a en soi plus grand-chose de révolutionnaire, mais la combinaison s'avère plutôt gagnante, pour qui ne tablait pas trop sur une conduite « arcade » façon *Burnout* ou *Need For Speed*. Hors connexion, *Juiced* est axé autour du mode Carrière, qui introduit le joueur sur la scène du street-racing par la petite porte. Une première course au volant d'un bolide d'emprunt, une première victoire (de préférence), et vous voilà face au calendrier des prochaines compétitions, avec de quoi financer timidement votre ascension dans le milieu. Achat de véhicules, réparations, personnalisation et amélioration des performances ont évidemment un coût, que vous devez financer en enchaînant les victoires et/ou en pariant sur des courses. Par ailleurs, vos prestations influent également sur le respect que vous portent les huit gangs se partageant la ville : selon votre réputation, vous pouvez assister à leurs courses (et parier), y prendre part, affronter leur chef en duel (en mettant vos voitures en jeu), ou même organiser vos propres tournois dans leur quartier. Avant d'en arriver là, il faut tout de même batailler assez longtemps sur des épreuves peu payantes, au volant de véhicules de petite classe. Les tracés se répètent, les épreuves de frime sont vite lassantes, et le sprint, bien qu'intéressant, demeure assez facile. Il permet d'ailleurs, en mode Arcade, de débloquer sans peine tous les circuits et véhicules du jeu… On remarque alors que ces derniers sont plutôt nombreux (une cinquantaine malgré les sempiternels « doublons » Acura/Honda), et presque entièrement personnalisables. En outre, au milieu des classiques japonaises, on trouve des Dodge, Chevrolet et Mustang qui rompent la monotonie, pour peu qu'on parvienne à les maîtriser…

XBOX LIVE Jouable en ligne

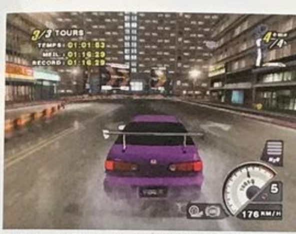
INFOS

DEVELOPPEUR : ACCLAIM
EDITEUR : JUICE GAMES
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 55 €
DISPONIBLE : 24 SEPTEMBRE 2004

Collector : le nom « Juice Games » ne vous dit rien ? Cette équipe regroupe en fait les anciens de Rage ayant œuvré sur le disparu Lamborghini… Un titre dont il ne reste que la démo jouable du *MOX*.



↑ Sans pilotes gérés par IA, les duels sur écran partagé sont assez fades.



↑ De nuit, la visibilité demeure assez bonne, voire parfois meilleure !

↑ Le frein à main sert surtout aux épreuves de frime.



↑ A la fin du duel, un seul participant repartira avec les deux voitures.







↑ La croix directionnelle permet de donner des instructions aux coéquipiers.

↑ Le garage offre tout ce qu'il faut pour préparer un bolide unique.

↑ Malgré le prix des réparations, un véhicule amoché est une bonne affaire.

Mine de rien, très performant lorsqu'il s'agit de déformer et désosser les bolides au fil des impacts, le moteur physique se révèle également des plus pointilleux sur le transfert des masses. Les différences entre les véhicules et les effets du tuning sont ainsi plus nettement ressentis que dans un *Need For Speed Underground*, mais de forts soupçons d'exagération pèsent sur la prise en main, extrêmement exigeante, de certains bolides. Si piloter une petite traction ou une voiture à transmission intégrale (même modifiées), est une formalité, garder le contrôle d'un bolide à propulsion demande un doigté d'autant plus savant que le modèle sera léger et/ou puissant. Un parti pris assez surprenant pour un tel titre, qui contribue toutefois à lui donner une certaine personnalité. Ainsi, alors que son intro « Hip-Hop Prisunic » et son thème aux relents opportunistes appelaient à une certaine perplexité, Juiced s'en sort avec les honneurs, mais restreint son public. Une communauté de passionnés qui pourra éventuellement s'étendre si le mode online, dont le potentiel est réel, s'avère à la hauteur de la réalisation. Bref, « *Stay tuned* »…

Voiture-fusée : lancée à 350 km/h, la Dodge Viper devient aussi stable qu'une république d'Afrique Centrale. Les vibrations émises alors par la manette font vite comprendre que la fin est proche.

XBOX VERDICT

GRAPHISME
Clinquant et fluide. Les bolides en jettent, mais le décor aussi aurait mérité un coup de tuning.

SON
Bons bruitages, et BO paramétrable selon vos goûts et dégoûts. Ouf ! Au pire, importez vos ziques.

JOUABILITE
Pas si arcade que ça, la prise en main exige une certaine rigueur et des nerfs solides.

DUREE DE VIE
Le mode Carrière est long, voire longuet, et plutôt coriace… Mais le jeu mise surtout sur le *Live*.

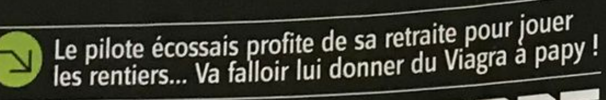
JACKY
+ Ambiance et réalisation soignées.
+ Personnaliser sa Dodge Viper.
+ Exhiber ses caisses online.

JACKASS
- Perdre sa Viper online.
- La physique est sévère pour un jeu d'arcade.
- La concurrence aussi !

EN RESUME
A grands renforts d'options, *Juiced* parvient à faire illusion malgré certains choix discutables. Difficile de faire plus « Tuning Spirit », en somme.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20



Le pilote écossais profite de sa retraite pour jouer les rentiers... Va falloir lui donner du Viagra à papy !

COLIN MCRAE 2005

FRED



Le kamikaze motorisé écossais, bien que retiré des paddocks WRC, continue à rouler pour l'écurie Codemasters. Malheureusement pour lui, son prestige s'estompe. Auparavant jeu référence des fondus de rallye, *Colin McRae* se retrouve aujourd'hui en milieu de classement. Coincé entre l'enclume *Richard Burns* et le marteau *RalliSport Challenge*, cette version 2005 tient davantage de la balade dominicale en 309 sur route de campagne que de la démonstration brutale de pilotage au volant d'une WRC. La sensation de vitesse est très loin d'égaler celle de *RalliSport* et son réalisme devient anecdotique, comparé au jeu de l'ami Burns.

Au fil des ans, Codemasters s'est éloigné de son audience originelle pour livrer un titre grand public, ce qui n'est pas forcément un défaut. Juste assez difficile pour monopoliser l'attention, doté d'un mode Carrière de longue haleine, *Colin 2005* plaira à la majorité. Il n'empêche... *Colin* nous fait tiquer ! A commencer par son moteur graphique, qui évolue par sauts de puce depuis le troisième volet. On a déjà vu bien mieux, en tout cas plus tape-à-l'œil. La modélisation des bolides est correcte mais peu inspirée, de même que le design des environnements de course. Les effets de particules vont de l'acceptable (poussière) au grossier (flaques d'eau) et la gestion des éclairages n'a rien d'exceptionnel (l'éclat du soleil pleine face est un peu exagéré).

Le moteur physique connaît des hauts et des bas : les différences d'adhérence des surfaces sont peu flagrantes, le grip étant extrêmement (trop ?) conditionné par le choix de vos pneumatiques. Sélectionnez judicieusement vos gommes, sinon c'est la patinoire à tous les virages, les autres réglages n'ayant qu'une incidence mineure sur la tenue de route. Le comportement des voitures « modernes » (206, Impreza, Xsara...) est, de base, aseptisé : précises en courbe, collant fort au pavé et aux accélérations dignes d'une F1, ces belles panthères routières ne griffent plus... Pour les sensations fortes, montez plutôt dans une vieille (205, Escort, Lancia...), à l'attitude beaucoup plus sauvage ! Si le copilote mérite une prime pour l'exactitude de ses notes, *Colin*, lui, déçoit un peu, n'assurant que le minimum syndical pour se maintenir en course. A force de ne pas forcer son talent, il va finir par se faire larguer du peloton...

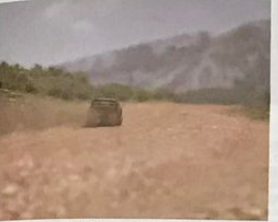


INFOS

DEVELOPPEUR :	CODEMASTERS
EDITEUR :	CODEMASTERS
GENRE :	COURSE
NOMBRE DE JOUEURS :	1 A 4
PRIX :	ENVIRON 60 €
DISPONIBLE :	OUI

Rallye Raide. Colin McRae est sous contrat chez Nissan et dispute des courses type Dakar. Hasard ou coïncidence, le véhicule bonus ultime est le dernier pick-up du constructeur nippon.





C'est volontairement flou en arrière-plan, pour faire comme à la télé. Mouais...



Il faut enchaîner les rapports en temps limité pour gagner une nouvelle boîte.



Une caisse qui a du tempérament, en bonne Italienne trentenaire.



Un mode Quatre joueurs en écran partagé, est-ce bien utile à l'heure du *Live* ?



Les pistes anglaises sont lourdes et détrempées. Comme en vrai !



C'est ici que tout se joue : lisez bien les indications du roadbook et choisissez vos pneumatiques en fonction du revêtement majoritairement présent.



Passez cette épreuve de test et acquérez de nouvelles suspensions.



GRAPHISME
Dans la moyenne mais peut largement mieux faire. Certaines spéciales sont peu lisibles.

SON
Bruitages manquant de puissance, musique anecdotique. Copilote excellent, dans le rythme et précis.

JOUABILITE
Très accessible, peut-être trop... D'où un manque de sensations fortes au volant des WRC.

DUREE DE VIE
Le point fort du jeu, avec son énorme mode Carrière, son championnat et son *Live*.

MCRAE
- Mode Carrière agréable.
- Copilote efficace.
- Prise en main rapide.

CRAMÉ
- Graphiquement quelconque.
- Replays non enregistrables.
- Manque de pêche général.

EN RESUME
Colin s'est rangé des voitures... Les jeunes pilotes, séduits par sa prise en main, oublieront son manque d'ambition technique et ses sensations épurées.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

Syndrôme Lemerre ? Burns en convalescence, MacRae éjecté du WRC... Etrange de constater que les jeux de rallye utilisent des licences de pilotes hors course !

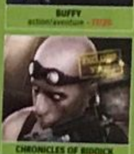
XHAUSTIF

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

Les meilleurs jeux dans chaque catégorie. Les élites dépendent aussi des goûts de la rédac. Même un jeu avec une bonne note n'est pas certain d'avoir cet honneur.


BEYOND GOOD & EVIL
action/aventure - 17/20


BRUTE FORCE
action/stratégie - 16/20


BUFFY
action/aventure - 17/20


CHRONICLES OF RIDDICK
action/aventure - 18/20


COLIN MCRAE RALLY 04
course - 17/20


CRIMSON SKIES
shoot'em up - 17/20


DEUS EX INVISIBLE WAR
action/aventure/infiltration - 18/20

JEU	GENRE	VERDICT
007 : ESPION POUR CIBLE	action	14/20
007 : OPERATION NIGHTFIRE	action	16/20
4X4 EVO 2	course	10/20
AGGRESSIVE INLINE	glisse	13/20
ALIAS	action	7/20
ALIENS VS PREDATOR	stratégie	10/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	11/20
ALTER ECHO	action	13/20
AMPED	glisse	16/20
AMPED 2	glisse	16/20
ARMED AND DANGEROUS	action	14/20
ARMY MEN : SARGE'S WAR	action	6/20
ARTIC THUNDER	course	6/20
ARX FATALIS	RPG	15/20
ATV2	course	15/20
AZURIK	action/aventure	4/20
BACKYARD WRESTLING	baston	5/20
BAD BOYS 2	action	2/20
BALDUR'S GATE	action/RPG	15/20
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II	action	14/20
BARBARIAN	baston	10/20
BATMAN DARK TOMORROW	action	4/20
BATMAN THE RISE OF SIN TZU	beat'em all	12/20
BATMAN VENGEANCE	action	11/20
BATTLE ENGINE AQUILA	course	13/20
BATTLESTAR GALACTICA	shoot'em up	14/20
BIG MUTHA TRUCKERS	course	13/20
BILBO LE HOBBIT	action/aventure	14/20
BLACK STONE	action	6/20
BLADE 2	action	8/20
BLINX	action/réflexion	15/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	14/20
BLOODRAYNE	action/aventure	11/20
BLOODWAKE	action	11/20
BLOODY ROAR EXTREME	baston	11/20
BMX XXX	sport	11/20
BRAQUAGE A L'ITALIENNE	course	8/20
BREAKDOWN	action	13/20
BRUCE LEE	action	4/20
BUFFY : CHAOS BLEED	action	13/20
BURNOUT	course	12/20
BURNOUT 2	course	15/20
CAPCOM VS SNK 2 EO	baston	14/20
CARMEN SANDIEGO	action/aventure	9/20
CARVE	sport	13/20
CATWOMAN	action	11/20
CEL DAMAGE	action	6/20
CELEBRITY DEATHMATCH	action	5/20
CHASE	action	8/20
CIRCUS MAXIMUS	course	6/20
CLUB FOOTBALL	sport	6/20
COLIN MCRAE 3	course	14/20
COMBAT ELITE	action/RPG	13/20
COMMANDOS 2	stratégie	16/20
CONFLICT DESERT STORM	action/stratégie	16/20
CONFLICT DESERT STORM II	action/stratégie	14/20
COUPE DU MONDE	sport	15/20
COUNTER-STRIKE	action/stratégie	13/20
CRASH	action	12/20
CRASH BANDICOOT	action	13/20
CRASH NITRO KART	course	11/20
CRAZY TAXI 3	action	11/20
CRIMSON SEA	action	11/20
CURSE	action/aventure	9/20
DARK ANGEL	action/aventure	12/20
DARK PROJECT	infiltration	16/20
DARK SUMMIT	glisse	12/20
DAVE MIRRA 2	sport	4/20
DAVID BECKHAM SOCCER	sport	11/20
DEAD MAN'S HAND	Doom-like	7/20
DEAD OR ALIVE 3	baston	16/20
DEAD TO RIGHTS	action/aventure	16/20
DEADLY SKIES	action	14/20
DEATHROW	sport	8/20
DEFENDER	action	11/20
DEFENDER OF THE CROWN	stratégie	7/20
DIE HARD VENDETTA	Doom-like	5/20
DINO CRISIS 3	action	11/20
DISNEY SKATE EXTREME	glisse	15/20
DOA XTREME BEACH VOLLEY	sport	15/20
DRAGON'S LAIR	action	10/20
DRIV3R	action/course	14/20
DR MUTO	plates-formes	13/20
D&D HEROES	action/RPG	15/20
DYNASTY WARRIORS 3	beat'em all	13/20
DYNASTY WARRIORS 4	beat'em all	13/20
EGGO MANIA	réflexion	8/20
ENCLAVE	action/aventure	16/20
ESPN NBA BASKETBALL 2004	sport	16/20
ESPN NFL	sport	13/20
ESPN NHL	sport	16/20
ESPN SNOWBOARDING 2	glisse	10/20


FULL SPECTRUM WARRIOR
action/tactique - 16/20

HALO
Doom-like - 19/20

PRINCE OF PERSIA
action/aventure - 17/20

MAX PAYNE 2
action - 16/20

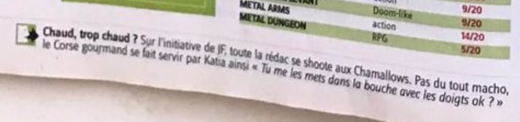
MGS 2 SUBSTANCE
infiltration - 17/20

MORROWIND
RPG - 17/20

MOTOGP
course - 17/20

MOTOGP 2
course - 18/20

JEU	GENRE	VERDICT
ESPN WINTER SPORTS	sport	5/20
EURO 2004	sport	14/20
EVIL DEAD	action	9/20
F1 2002	course	14/20
F1 CARREER CHALLENGE	course	5/20
FALLOUT	action	15/20
FIGHT NIGHT 2004	sport	16/20
FIFA 2003	sport	16/20
FIFA 2004	sport	16/20
FILA TENNIS	sport	6/20
FIREBLADE	action	8/20
FOURMIZ	course	5/20
FORD RACING 2	course	13/20
FREAKY FLYERS	course	14/20
FREEDOM FIGHTERS	action	14/20
FREESTYLE METAL X	sport	10/20
FURIOUS KARTING	course	10/20
FUTURAMA	action/aventure	11/20
FUZION FRENZY	action	8/20
GALLEON	action/aventure	12/20
GAUNTLET DARK LEGACY	action/aventure	8/20
GENMA ONIMUSHA	action/aventure	15/20
GHOST RECON	action/stratégie	15/20
GHOST RECON ISLAND THUNDER	action/stratégie	14/20
GLADIATOR	action/aventure	8/20
GLADIUS	stratégie	15/20
GOBLIN COMMANDER	strategie	12/20
GODZILLA	action	10/20
GRABBED BY THE GHOULIES	action	14/20
GROUP S CHALLENGE	course	11/20
GTA + VICE CITY	action	15/20
GUN METAL	action	14/20
GUN VALKYRIE	action	13/20
HARRY POTTER 2	action/aventure	15/20
HARRY POTTER... AZKABAN	action/aventure	13/20
HARRY POTTER... QUIDDITCH	sport	12/20
HARRY POTTER... SORCIERS	action/aventure	7/20
HITMAN 2	action/aventure	14/20
HITMAN : CONTRACTS	infiltration	14/20
HOUSE OF THE DEAD III	action	14/20
HULK	action	14/20
HUNTER : THE RECKONING	action	16/20
HUNTER : REDEEMER	action	13/20
INDIANA JONES	action/aventure	14/20
INDYCAR SERIES 2005	course	5/20
ISS 2	sport	8/20
JAMES BOND : QUITTE OU DOUBLE	action	16/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	13/20
JET SET RADIO FUTURE	action	16/20
JUDGE DREDD	Doom-like	8/20
JURASSIC PARK	stratégie	13/20
KAT LA ROUGE	action	10/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	15/20
KNIGHTS OF THE TEMPLE	action	7/20
KO KINGS 2002	sport	15/20
KUNG FU CHAOS	action	15/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	15/20
LA GRANDE EVASION	action/aventure	7/20
LARGO WINCH	aventure	10/20
LE MANOIR HANTE	aventure	12/20
LE MANUSCRIT DE VOYNICH	aventure	15/20
LE MONDE DE NEMO	action/aventure	12/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	13/20
LE RETOUR DU ROI	action	14/20
LEGACY OF KAIN : DEFIANCE	action/aventure	15/20
LEGENDS OF WRESTLING	baston	4/20
LEGENDS OF WRESTLING II	baston	7/20
LOW : SHOWDOWN	baston	7/20
LES DEUX TOURS	action	14/20
LES SIMS	stratégie	14/20
LES SIMS : PERMIS DE SORTIR	gestion	15/20
LINKS 2004	sport	15/20
LOONS	action	10/20
LOTUS CHALLENGE	course	12/20
MACE GRIFFIN	action/Doom-like	10/20
MAD DASH RACING	course	9/20
MADDEN 2003	sport	13/20
MADDEN 2004	sport	16/20
MAFIA	action	8/20
MAGIC BATTLEGROUNDS	action/stratégie	8/20
MALICE	plates-formes	13/20
MANHUNT	infiltration	14/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	13/20
MASHED	course	5/20
MATRIX	action	11/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	13/20
MAX PAYNE	action	16/20
MECHASSAULT	action	16/20
MEDAL OF HONOR	Doom-like	16/20
MEMORICK	action	9/20
MOH SOLEIL LEVANT	Doom-like	9/20
METAL ARMS	action	14/20
METAL DUNGEON	RPG	5/20


Chaud, trop chaud ? Sur l'initiative de JF, toute la rédac se shoote aux Chamallows. Pas du tout macho, le Corse gourmand se fait servir par Katia ainsi « *Tu me les mets dans la bouche avec les doigts ok ?* »


NINJA GAIDEN
action/aventure - 19/20

PANZER DRAGOON ORTA
action - 16/20

PROJECT GOTHAM RACING 2
course - 18/20

RACING EVOLUZIONE
course - 17/20

RAINBOW SIX 3
action/stratégie - 17/20

RALLISPORT CHALLENGE 2
course - 17/20

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Doom-like - 17/20

STAR WARS KOTOR
RPG - 18/20

JEU	GENRE	VERDICT
MICRO MACHINES	course	11/20
MIDNIGHT CLUB II	course	15/20
MIDTOWN MADNESS 3	course	12/20
MISSION : IMPOSSIBLE	action/stratégie	14/20
MIKE TYSON BOXING	sport	8/20
MINORITY REPORT	action	9/20
METAL ARMS	action	14/20
MIDWAY ARCADE TREASURES	compilation	8/20
MOJO !	action/réflexion	11/20
MONOPOLY PARTY	réflexion	7/20
MORROWIND GOTY	RPG	17/20
MORTAL KOMBAT	baston	13/20
MTV CELEBRITY DEATHMATCH	baston	5/20
MTV MUSIC GENERATOR 3	création musicale	15/20
MTX MOTOTRAX	course	14/20
MURAKUMO	action	3/20
MX 2002	course	4/20
MX SUPERFLY	course	4/20
MX UNLEASHED	sport	7/20
MYST III EXILE	aventure	14/20
NBA 2K3	sport	13/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	8/20
NBA INSIDE DRIVE 2004	sport	13/20
NBA JAM 2004	sport	13/20
NBA LIVE 2002	sport	14/20
NBA LIVE 2003	sport	16/20
NBA LIVE 2004	sport	15/20
NBA STREET 2	sport	16/20
NFS POURSUITE INFERNALE 2	course	13/20
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	course	11/20
NEMO	action	12/20
NEW LEGENDS	action/aventure	5/20
NFL 2K3	sport	16/20
NFL FEVER 2003	sport	16/20
NFL FEVER 2004	sport	15/20
NHL 2002	sport	14/20
NHL 2003	sport	13/20
NHL 2004	sport	15/20
NHL 2K3	sport	15/20
NHL HITZ PRO	sport	14/20
NHL HITZ 2002	sport	15/20
NHL HITZ 2003	sport	13/20
NHL RIVALS 2004	sport	14/20
NICKELODEON	action	5/20
NIGHTCASTER	action/aventure	11/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	12/20
OBSCURE	action/aventure	13/20
ODDWORLD	aventure	15/20
OTOGI	action	14/20
OUTLAW GOLF	sport	12/20
OUTLAW VOLLEYBALL	sport	11/20
PARIS DAKAR 2	course	4/20
PHANTASY STAR ONLINE	RPG	15/20
PHANTOM CRASH	action	14/20
PITFALL L'EXPEDITION PERDUE	action	14/20
PIRATES DES CARAIBES	action/aventure	11/20
PIRATES	action	10/20
POWERDROME	course	11/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	12/20
PRO BEACH SOCCER	sport	7/20
PRO CAST SPORTS FISHING	sport	4/20
PRO WTA TENNIS	sport	4/20
PROJECT GOTHAM	course	16/20
PROJECT ZERO	action/aventure	15/20
PUYO POP FEVER	réflexion	11/20
QUANTUM REDSHIFT	course	15/20
R : RACING EVOLUTION	course	8/20
RAINBOW SIX 3 BLACK ARROW	action/stragie	15/20
RALLISPORT CHALLENGE	course	16/20
RALLY FUSION	course	13/20
RAYMAN 3	plates-formes	16/20
RED CARD SOCCER	sport	10/20
RED DEAD REVOLVER	action	14/20
RED FACTION 2	Doom-like	11/20
REIGN OF FIRE	action	7/20
RICHARD BURNS RALLY	simulation	15/20
ROADKILL	course	3/20
ROBIN HOOD	action/stratégie	7/20
ROBOCOP	action	5/20
ROBOTECH BATTLECRY	action	14/20
ROCKY	sport	15/20
ROGER LEMERRE 2003	stratégie	13/20
ROGER LEMERRE 2004	simulation	13/20
ROGUE OPS	action/stratégie	13/20
ROLAND GARROS 2003	sport	5/20
ROLLER COASTER TYCOON	stratégie	5/20
ROLLING	sport	9/20
SAVAGE SKIES	action	5/20
SEABLADE	action	12/20
SECRET WEAPON OVER NORMANDY	shoot'em up	12/20
SEGA GT 2002	course	13/20
SEGA GT ONLINE	course	13/20
SERIOUS SAM	Doom-like	14/20


SOUL CALIBUR II
baston - 17/20

SPLINTER CELL
infiltration - 18/20

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
infiltration - 19/20

STEEL BATTALION
simulation - 18/20

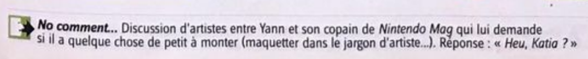
TOP SPIN
sport - 18/20

TUROK
action - 17/20

YAGER
action - 17/20

XIII
action - 17/20

JEU	GENRE	VERDICT
SILENT SCOPE COMPLETE	action	6/20
SHADOW OF MEMORIES	aventure	13/20
SHADOW OPS : RED MERCURY	Doom-like	12/20
SHENMUE II	action/aventure	16/20
SHREK	action	4/20
SHREK 2	action/plates-formes	13/20
SHREK SUPER PARTY	action	8/20
SILENT HILL 2	action/aventure	15/20
SLAM TENNIS	sport	12/20
SOCCER SLAM	sport	15/20
SOLDIER OF FORTUNE II	Doom-like	9/20
SONIC HEROES	action	14/20
SPAWN : ARMAGEDDON	action	8/20
SPHINX	action/aventure	15/20
SPEED KINGS	course	6/20
SPIDER-MAN	action	13/20
SPIDER-MAN 2	action	15/20
SPLASHDOWN	course	13/20
SPY HUNTER	action	7/20
SPY HUNTER 2	action	2/20
SSX TRICKY	glisse	16/20
SSX 3	glisse	17/20
STARSKY & HUTCH	action	12/20
STAR TREK	shoot	7/20
STATE OF EMERGENCY	action	8/20
STREETHOOPS	sport	13/20
SUDEKI	action/RPG	15/20
SUPER BUBBLE POP	réflexion	2/20
SUPERMAN	action	10/20
SWAT : GLOBAL STRIKE TEAM	action/stratégie	11/20
SW CLONE WARS	action	12/20
SW JEDI ACADEMY	action/aventure	13/20
SW JEDI STARFIGHTER	action	11/20
SX SUPERSTAR	course	10/20
SYBERIA	aventure	11/20
SYBERIA 2	aventure	13/20
TAO FENG	baston	13/20
TAZ WANTED	action	10/20
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	action	8/20
TENCHU	infiltration	10/20
TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	13/20
TERMINATOR	action	7/20
TERMINATOR 3	Doom-like	4/20
TEST DRIVE OVERDRIVE	course	9/20
TETRIS WORLD	réflexion	7/20
THE HOUSE OF THE DEAD 3	action	14/20
THE SIMPSONS	action	5/20
THE SIMPSONS HIT AND RUN	action	13/20
THE SUFFERING	action	14/20
THE THING	action/aventure	12/20
TIGER WOODS 2003	sport	17/20
TIGER WOODS 2004	sport	17/20
TIGRE ET DRAGON	action	7/20
TIMESPLITTERS 2	Doom-like	16/20
TOCA RACE DRIVER	course	16/20
TOCA RACE DRIVER 2	course	16/20
TOCA RACE DRIVER LIVE	course	4/20
TOEJAM & EARL III	plates-formes	11/20
TONY HAWK 3	glisse	15/20
TONY HAWK 4	glisse	14/20
TONY HAWK'S UNDERGROUND	glisse	15/20
TOTAL IMMERSION RACING	course	11/20
TOUR DE FRANCE	sport	9/20
TOXIC GRIND	sport	4/20
TRANSWORLD SNOWBOARDING	glisse	17/20
TRANSWORLD SURF	glisse	12/20
TRUE CRIME : STREETS OF L.A.	action/aventure	8/20
TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	13/20
UFC TAPOUT	baston	12/20
UNREAL CHAMPIONSHIP	Doom-like	16/20
UNREAL II THE AWAKENING	Doom-like	12/20
URBAN FREESTYLE SOCCER	sport	7/20
VAN HELSING	action	12/20
VEXX	plates-formes	15/20
VOODOO VINCE	plates-formes	16/20
V-RALLY 3	course	12/20
WALLACE & GROMIT	plates-formes	11/20
WAKEBOARDING UNLEASHED	glisse	14/20
WHACKED!	action	8/20
WHIPLASH	action	13/20
WORLD POOL 2004	sport	13/20
WORLD RACING	course	14/20
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	sport	12/20
WORLD SNOOKER 2003	sport	8/20
WORMS 3D	action/réflexion	13/20
WRATH UNLEASHED	action/strategie	14/20
WRECKLESS	action	15/20
WTA TENNIS	sport	4/20
WWE RAW	baston	11/20
WWE RAW 2	baston	10/20
X-GRA	course	10/20
X-MEN NEXT DIMENSION	baston	6/20
X MEN 2 : WOLVERINE	action	11/20

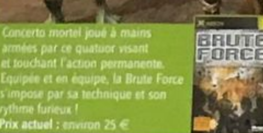

No comment... Discussion d'artistes entre Yann et son copain de *Nintendo Mag* qui lui demande si il a quelque chose de petit à monter (maquetter dans le jargon d'artiste...). Réponse : « *Heu, Katia ?* »

XHAUSTIF ACTION/STRATEGIE

XPLOSIF »

En douceur ou en force, les jeux d'action/stratégie ont su s'imposer et trouver leur place sur Xbox. Parmi ces fossoyeurs de l'ombre ou nettoyeurs chirurgicaux au grand jour, voici notre sélection des plus grands prédateurs urbains ou non, agissant en meute ou en solitaire...

BRUTE FORCE



Concerto mortel joué à mains armées par ce quatuor visant et touchant l'action permanente. Equipée et en équipe, la Brute Force s'impose par sa technique et son rythme furieux !
Prix actuel : environ 25 €

COMMANDOS 2



Fleuron de l'action/tactique où le moindre geste doit être pesé au snipe près, *Commandos 2* est d'une richesse visuelle et ludique indéniable. Il est par contre trop exigeant pour les apprentis stratèges...
Prix actuel : environ 30 €

CONFLICT DESERT STORM



Dépassée techniquement et par l'actualité, la chasse au Saddam Hussein de 1991 reste malgré tout un exercice martial engageant et mené au pas de charge ! Cela, jusqu'à 4 joueurs en Coop.
Prix actuel : environ 60 €

DARK PROJECT





Garrett est un tire-laine prêt à tout, surtout au pire pour se remplir les bourses ! Pas évident, mais très enrichissant, ce jeu d'infiltration très mal intentionnée vaut son pesant de pixels.
Prix actuel : environ 60 €

FULL SPECTRUM WARRIOR



En pleine guérilla urbaine, aidez ces Marines à se couvrir les uns les autres pour survivre ! Réalisation hollywoodienne, aisance des commandes et un minimum de sens tactique feront peut-être le reste...
Prix actuel : environ 60 €

METAL GEAR SOLID 2



Est-ce un film interactif ou un jeu cinématographique ? C'est en tout cas un incontournable de l'infiltration à l'immersion totale et immédiate ! Une expérience unique, malgré un Sam Fisher très présent...
Prix actuel : environ 30 €

RAINBOW SIX 3



Les Rainbow Six agissent et frappent fort comme un seul homme. Interface simplifiée et très bien pensée, commandes vocales utiles, le nettoyage tactique dans ce qu'il a de meilleur.
Prix actuel : environ 30 €

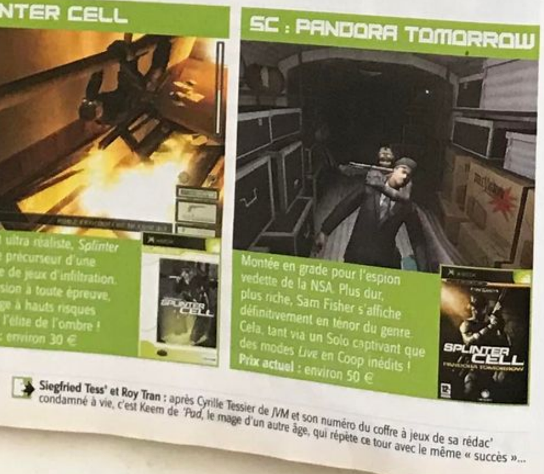
SPLINTER CELL



Hardcore et ultra réaliste, *Splinter Cell* a été le précurseur d'une nouvelle ère de jeux d'infiltration. D'une précision à toute épreuve, son challenge à hauts risques le réserve à l'élite de l'ombre !
Prix actuel : environ 30 €

SC : PANDORA TOMORROW





Montée en grade pour l'espion vedette de la NSA. Plus dur, plus riche, Sam Fisher s'affiche définitivement en ténor du genre. Cela, tant via un Solo captivant que des modes *Live* en Coop inédits !
Prix actuel : environ 50 €

Siegfried Tess' et Roy Tran : après Cyrille Tessier de *JVM* et son numéro du coffre à jeux de sa rédac' condamné à vie, c'est Keem de *'Pad*, le mage d'un autre âge, qui répète ce tour avec le même « succès »...

A VOIR »

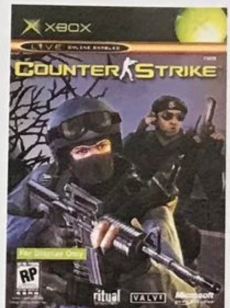


Pas de deuxième classe admis ici, juste les officiers en second de ces bataillons de divers stratèges qui occupent le territoire Xbox avec un talent certain. En temps réel comme en tour par tour, en petites escouades comme en armées entières, tous sont des foudres de guerre accomplis !



CONFLICT DESERT STORM II

Sûrement pas le plus impressionnant, ni le plus bourrin. Reste qu'il offre suffisamment d'aspects tactiques menés à un rythme d'enfer pour rallier même les bleus à sa cause. Ce, même jusqu'à 4 joueurs en Coopératif sur écran partagé.



COUNTER-STRIKE

C'est un fait, en Solo, *Counter-Strike* ne dispose que d'un intérêt très limité, faute en est à une I.A. minimaliste et à des schémas stratégiques trop systématiques. C'est donc exclusivement sur le *Live* que ce monument tactique prendra toute sa dimension !



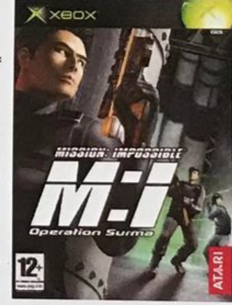
GHOST RECON

Préparations minutieuses d'avant-mission, vraie intelligence de groupe, les hommes du Ghost savent tout faire, idéal pour accomplir le sale boulot demandé... Dommage qu'en face, l'esprit de corps soit si dispersé.



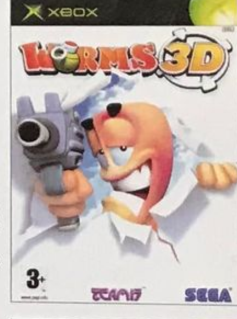
GHOST RECON : ISLAND THUNDER

Petit prix (env. 30 €), petit plaisir avec ce complément au jeu original qui propose une campagne inédite de 8 missions supplémentaires. Pour le reste, rien de bien neuf, techniquement comme sur le fond, en bon comme en mauvais...



MISSION : IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

Clairement inspiré par *Splinter Cell*, Ethan Hunt s'en sort toutefois avec les honneurs. Phases de jeu plutôt variées, gadgets forcément en pagaille et réalisation honnête à l'appui. Seule sa durée de vie trop éphémère lui fait de l'ombre.

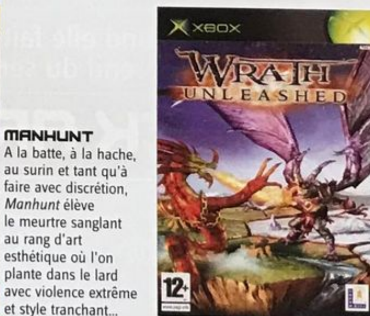


WORMS 3D

Ce que les vers guerriers ont pris en relief, en beauté, en profondeur de jeu, ils l'ont un peu perdu en prise en mains instinctive... Heureusement, à force de persévérance, la magie opère à nouveau malgré un *Live* inexistant.

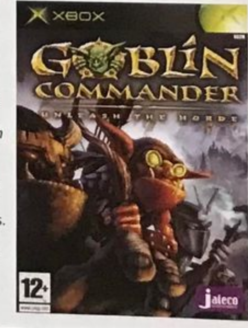
MANHUNT

A la batte, à la hache, au surin et tant qu'à faire avec discrétion, *Manhunt* élève le meurtre sanglant au rang d'art esthétique où l'on plante dans le lard avec violence extrême et style tranchant...



WRATH UNLEASHED

Sorte d'échiquier de la vie, de la mort entre déités omnipotentes, *Wrath Unleashed* attire par sa plastique originale et son sens tactique pensé au déplacement près. Très accrocheur, on ne lui reprochera que l'absence de compatibilité Xbox *Live*.



GOBLIN COMMANDER : UNLEASH THE HORDE

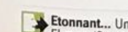
La stratégie temps réel pour novices des affrontements entre races belliqueuses. Parfaitement adapté à la console, le titre est simple, efficace et tout à fait correct en... Solo uniquement !

XECRABLE »

Misères ludiques, attentats au fun, extorsions à peine déguisées, le rendez-vous des laissés pour compte du genre c'est ici. En vrac, au propre comme pris en pleine trogne, voici les épaves à éviter à tout prix !







Etonnant... Un volume sonore normal, pas de bruits suspects, Fred a disparu... Pour sa première GROSSE illusion, El magnifico Berrebo a envoyé le monolithe à accent incompréhensible à 8 000 bornes, grande classe !

PLAY LIVE

Jouer seul sur Xbox c'est bien. Jouer avec des potes à la maison, c'est encore mieux. Mais jouer à n'importe quelle heure du jour et de la nuit avec d'autres personnes situées n'importe où dans le monde, ça, c'est le top ! Le Xbox *Live* vous fait redécouvrir vos jeux sous un tout nouvel angle et décuple leur durée de vie. Essayez, vous verrez qu'il devient difficile de s'en passer...

LA NOTATION

- ***** Tout simplement culte.
- ***** Des heures de bonheur.
- ***** Ça a le mérite d'exister.
- ***** C'était pour faire bien sur la boîte ?
- ***** Mieux vaut s'abstenir...
- ***** Vous pouvez vous connecter, vous ?



On ne change pas une équipe qui gagne surtout quand elle fait la loi sur le *Live*. Rechargez les pompes, la team Rainbow reprend du service.

RAINBOW SIX 3 : BLACK ARROW

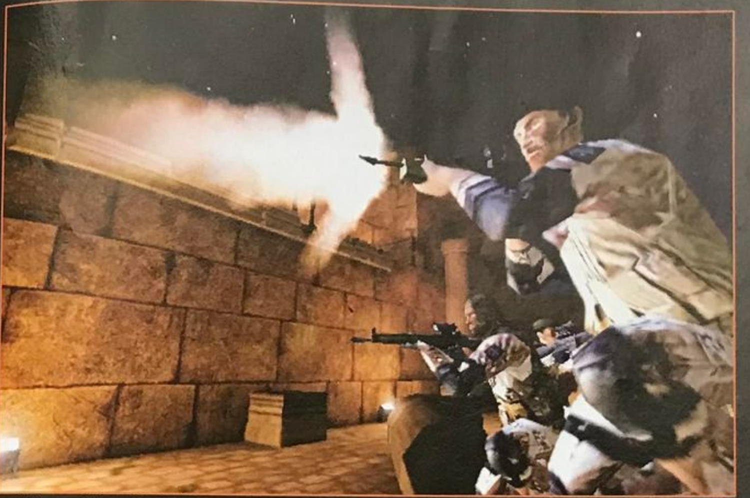
CEDRIC MELON

INFOS
- DEVELOPPEUR : UBISOFT
- EDITEUR : UBISOFT
- GENRE : ACTION/STRATEGIE
- NOMBRE DE JOUEUR : 1 A 16

Fort de son succès, *Rainbow Six 3* remporte tous les suffrages quand il s'agit de défendre chèrement sa peau l'arme à la main et le micro/casque vissé sur les oreilles. Tout le monde, en dépit de nouvelles cartes à télécharger, attendait l'arrivée de cette suite avec une impatience démesurée. UbiSoft nous offre un add-on bon marché (30 euros) qui relance non seulement l'intérêt de la série, mais développe un mode Multi qui favorise grandement le jeu en équipe.
A défaut d'une amélioration flagrante des graphismes (c'est le même moteur de jeu), *Black Arrow* augmente son potentiel ludique avec deux nouveaux modes : Récupération et Conquête totale. Le premier est une variante du célèbre Capture The Flag. Il s'agit de récupérer un cylindre qui émet une épaisse fumée bleue dès que vous vous en saisissez, et de le ramener à sa base avant de se faire fragger. Le second mode consiste à s'emparer de points stratégiques éparpillés sur la carte et d'en conserver la conquête pendant 20 secondes. Dans les deux cas, une option Mort Subite s'enclenche si vous ne parvenez pas à remplir vos objectifs.
Les environnements sont judicieusement pensés et s'étalent le plus souvent sur plusieurs niveaux de jeux. Pour la plupart, ces aires de combats inédites demandent une coopération sans faille des joueurs s'ils veulent remplir leurs missions. Il va falloir être tactique et considérer ses partenaires d'un soir (ou de toujours) non plus comme une denrée périssable, mais comme de véritables alliés. Car avec tant de fenêtres, de recoins, d'entrées et de planques, vous en aurez besoin pour couvrir vos arrières ! La possibilité de créer des clans et d'organiser des tournois alimente un peu plus cet état d'esprit, et ces deux nouveaux modes de jeu le confirment. Plus tactique que jamais, *Black Arrow* s'exprime pleinement quand vous jouez en équipe et acquiert une véritable connotation communautaire. Jouissif et réussi, on n'est pas prêt de s'en lasser. ⊗



TEST DANS : NUMERO 32
NOTE OBTENUE : 15/20



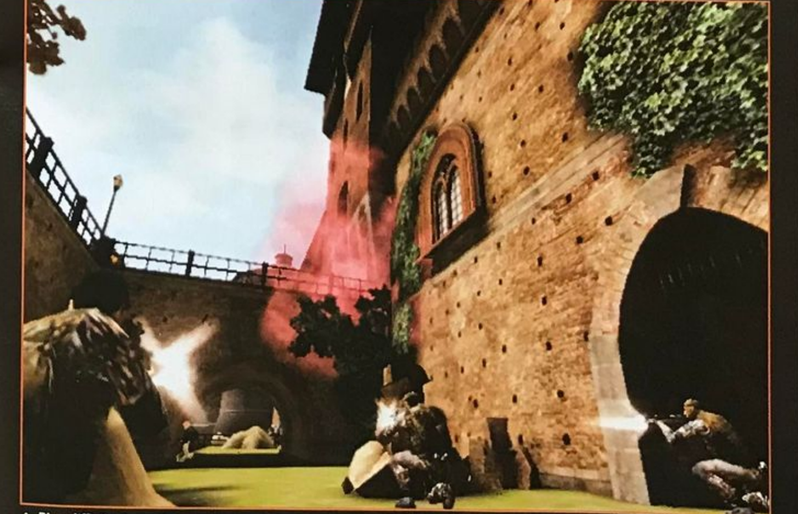
↑ Adrienne, j'ai gagné ! Quand on vous dit que *Black Arrow* est un jeu immersif...



↑ Il faut exploiter chaque élément offert par le décor pour gagner du terrain tout en se protégeant.



↑ Quel plaisir de sélectionner le mode Chasses aux terroristes dans de nouveaux environnements.



↑ Bien difficile de se planquer lorsque l'on s'est emparé du cylindre, car la fumée émise par l'objet vous trahit toujours.

PLAY LIVE

I AM THE KING OF THE WORLD !

MechAssault n'en est pas à son premier coup d'essai sur le *Live*. Dessouder du robot n'est pas à la portée de tous, mais ça détend de façon singulière. Le jeu a ses fans qui seront ravis d'apprendre que le second opus en préparation nous réserve un nouveau mode très séduisant sur le papier. Il s'agit du mode Conquest, où 45 planètes sont divisées en 5 groupes de 9. Sur chacun de ces groupes, des ensembles de Team vont s'affronter pour s'emparer de la partie adverse. Vaste programme qui s'étalera. Il sera possible de sélectionner ce mode de jeu quand bon vous semblera. Mais rester trop longtemps absent du jeu favorisera la victoire d'autres équipes plus assidues. Uniquement jouable en équipe sur le *Live*, le mode Conquest favorisera les alliances et les attaques opportunes. De longues heures de jeu en perspective, dont le but ultime sera simplement de conquérir le monde !





YOU'RE TALKING TO ME ?

Le SpeakerCom est un accessoire qui se branche sur l'adaptateur du Xbox *Live* et permet d'entendre et de communiquer sans le micro/casque que l'on connaît. Un gadget qui permet aux adeptes du *Live* équipés d'un matériel compatible 5.1 de profiter pleinement de leur installation sonore. Il autorise aussi un déplacement sans la contrainte du fil relié au casque. A 25 euros pièce, c'est une option sympathique qui ne manque pas d'intérêt, bien au contraire. On espère qu'un distributeur français s'emparera de la bête très rapidement.



Message vocal : *Black Arrow* offre la possibilité aux joueurs d'envoyer des mots doux à leurs partenaires. Dès lors, il est plus facile de communiquer, et ce, dans toutes les circonstances.

Briefing : Avant chaque partie, vous êtes isolé avec les membres de votre équipe dans une salle qui affiche la carte des hostilités et les objectifs. Idéal pour mettre au point une stratégie efficace.

EN LIGNE

Nos neurones ont à peine eu le temps de se recharger qu'il faut déjà lancer le chat mensuel. Et à en croire l'ambiance survoltée, ces quelques semaines n'ont calmé personne, au contraire ! Le thème du mois : les tests.

Cédric : Magazine Officiel Xbox
Demosthene www.xboxlive.fr
Spry : www.xbox-player.com
Firfin : www.halo.fr
Shann : www.xox-mag.net
BlimBlim : www.oboxyde.com

Cédric : Bon, *chat* spécial rentrée, acte I scène 1 : comment rédigez-vous un test ? Ou plutôt, quel est pour chacun de vous le point à mettre en avant ?

Demosthene : Bah, comme dirait mémé Forest, un jeu c'est comme une boîte de chocolat : on ne sait jamais ce qu'on va écrire avant d'avoir digéré la moitié de la boîte.

Spry : La première chose que j'essaye de faire dans un test, c'est de comparer ce jeu aux autres titres du catalogue Xbox et voir s'il peut apporter une pierre à l'édifice.

Firfin : Pour **Halo.fr** c'est particulier, car nous ne faisons pas spécialement de test sur le site. Mais pour notre test de *Halo*, et le futur test que nous ferons pour *Halo 2*, le but est d'être le plus objectif possible même si ce n'est pas évident en tant que fan. Ensuite bien sûr, il faut faire transparaître notre plaisir d'y avoir joué.

Spry : Ensuite, faut essayer de se mettre à la place de ceux qui sont fans d'un type particulier, ceux qui détestent et ceux qui n'y connaissent rien.

Demosthene : Sur **Xboxlive.fr**, on va centrer cela sur le plaisir de jeu *Live*, mais pas de comparo avec un autre jeu.

Cédric : Quand vous testez un jeu, vous pensez d'abord à vous ou aux lecteurs ? Au prix du jeu ou au plaisir de jeu en dépit d'un tarif élevé et d'une durée de vie moyenne ?

BlimBlim : Ma méthode de test est assez différente. J'essaye de montrer en 10 mn de vidéo, assez du jeu pour donner une idée de ce qu'il peut être. Et je complète ça avec quelques informations essentielles et un avis forcément relativement subjectif. Je n'aime pas donner de notes.

Spry : Quand je fais un test, je me dis que je suis un joueur lambda, donc je le teste en tant que joueur, et non pas en professionnel de la profession.

Cédric : Prenons exemple sur *Rainbow Black Arrow*. Le jeu n'exploite pas les capacités de la Xbox, mais propose des cartes bien plus intéressantes et des modes inédits sur le *Live*. Vu son prix attractif, que feriez-vous au final ? Crier au scandale pour le manque d'innovation technique ou applaudir l'intérêt global de l'add-on ?

Demosthene : Si tu informes le joueur de la nature du jeu (add-on), il est bien assez intelligent pour acheter un ch'tit plus de jeu pour pas cher ou découvrir un très bon jeu pour pas grand-chose. Les lecteurs savent digérer, notre boulot c'est le pré-mâchage.

Firfin : Pour *Black Arrow*, perso, je pense que le prix est intéressant, ou tout du moins pour les personnes qui ne l'ont pas déjà. Par contre, pour ceux qui l'ont, c'est vrai que la donne change.

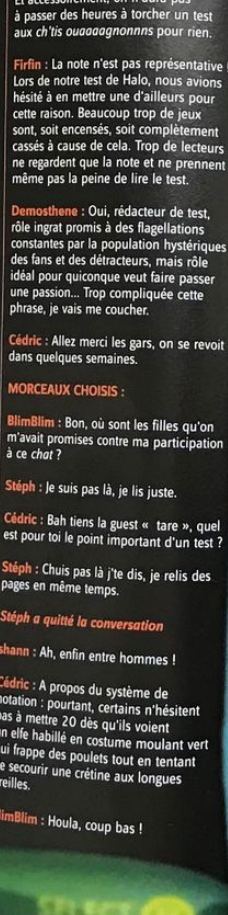
Cédric : Question idiote, mais qui intéressera les lecteurs : pourquoi la majorité du temps, les notes sont le plus souvent 7, 12, 15 et 19 ?

Demosthene : Parce qu'on connaît pas d'autres chiffres, c'est évident.

shann : On sait pas compter, donc forcément...

Spry : En fait, y'a une question de psychologie quand même... Il arrive parfois qu'entre un 7 et un 8, je préfère l'une des deux notes parce que ça « sonne » mieux dans mon moi intérieur (séance de psy gratos).

shann : Mais foncièrement, les notes devraient disparaître de la presse, c'est mon avis. On nous y a trop habitués, donc c'est difficile à faire. Finalement, quand t'achètes un jeu, tu penses pas à la note mais aux sensations.



shann : Ben, y'en a aussi qui s'amusent à *DRIV3R* et lui mettent 14 hein...

Cédric : On nous demande souvent d'être objectif... Selon vous, où commence l'objectivité ?

Demosthene : C'est reconnaître des qualités à un jeu alors qu'une petite voix te dit derrière toi : « *OUI, MAIS MOI J'AIME PAAAS !* »

Spry : Quand tu testes un jeu, alors que rien qu'en voyant la boîte ou la licence tu as un doute, tu franchis la limite...

Cédric : Si vous deviez mettre aujourd'hui un 20 et un 0 sur le catalogue Xbox, allez-y, lâchez-vous c'est gratuit !

Spry : Proche du 0 : *Bad Boys 2*.

Firfin : Bon ben, 20 pour *Halo 2* (même si il n'est pas sorti, s'il en faut un, ça sera lui). Et le 0, je l'attribue à *Tetris World* (pas mieux, j'évite d'acheter les daubes)...

Demosthene : *GTA* 0 / *Halo* 20

CONCLUSION

Cédric : Bon allez, faut conclure sur ce spécial test. Qu'aimeriez-vous passer comme message aux lecteurs ? Nous sommes souvent critiqués pour les notes que nous mettons, alors ?

BlimBlim : Donner une note n'est pas un exercice facile, le *MOX* le prouve très souvent. C'est bien pour ça que je ne me risque pas à donner de notes sur mon site.

Spry : Derrière chaque test se trouve une personne qui joue... C'est peut-être con à dire, mais faut pas croire qu'on teste un jeu simplement avec la présentation presse sur les genoux et quelques photos sur l'ordinateur.

Demosthene : Lecteur, lis le test et tu comprendras la note. Tu ne comprendras pas le jeu avec un chiffre. Et accessoirement, on n'aura pas à passer des heures à torcher un test aux *ch'tis ouaaaagnonnns* pour rien.

Firfin : La note n'est pas représentative ! Lors de notre test de Halo, nous avions hésité à en mettre une d'ailleurs pour cette raison. Beaucoup trop de jeux sont, soit encensés, soit complètement cassés à cause de cela. Trop de lecteurs ne regardent que la note et ne prennent même pas la peine de lire le test.

Demosthene : Oui, rédacteur de test, rôle ingrat promis à des flagellations constantes par la population hystériques des fans et des détracteurs, mais rôle idéal pour quiconque veut faire passer une passion... Trop compliquée cette phrase, je vais me coucher.

Cédric : Allez merci les gars, on se revoit dans quelques semaines.

MORCEAUX CHOISIS :

BlimBlim : Bon, où sont les filles qu'on m'avait promises contre ma participation à ce *chat* ?

Stéph : Je suis pas là, je lis juste.

Cédric : Bah tiens la guest « tare », quel est pour toi le point important d'un test ?

Stéph : Chuis pas là j'te dis, je relis des pages en même temps.

Stéph a quitté la conversation

shann : Ah, enfin entre hommes !

Cédric : A propos du système de notation : pourtant, certains n'hésitent pas à mettre 20 dès qu'ils voient un elfe habillé en costume moulant vert qui frappe des poulets tout en tentant de secourir une crétine aux longues oreilles.

BlimBlim : Houla, coup bas !

OPTIONS
BACK
SELECT

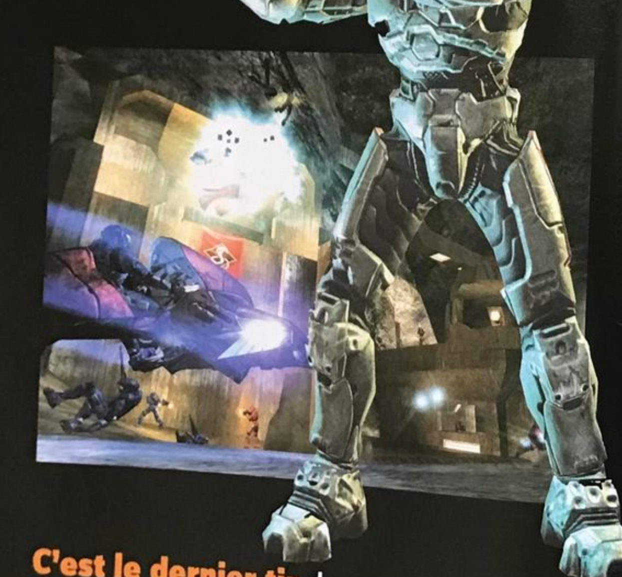
Le fourbe ! Alors que nous étions en pleine réflexion sur le pourquoi du comment, notre vie n'est pas rose tous les jours, un petit homme s'est infiltré dans la conversation. Saurez-vous retrouver son nom ?

AVEZ-VOUS DEJA GOUTE A L'EXPERIENCE ULTIME DE JEU ?

Affronter de **vrais joueurs** vous assurera de **nouveaux frissons.**

Vous affrontez des adversaires dans un match à mort dans **Halo 2**, et vous **entendez les cris de joie de votre meilleur ami** alors qu'il détruit une jeep à coup de **lance-roquettes.**





C'est le dernier tir du match dans **FIFA 2005** et vous avez envoyé le ballon au fond des filets **de votre frère** qui se trouve à **Rome.**

XBOX LIVE

Alors que vous filez à 220 km/h sur la route, **un pilote** de Los Angeles se moque de vous en envoyant valser votre voiture contre **un mur en briques.**



Vous ne rêvez pas. Vous êtes sur le **Xbox *Live*.**

Le Xbox *Live*, le service de jeu en ligne de la Xbox, est le lieu où vous pourrez défier de vrais joueurs, une communauté de personnes réelles prêtes à confronter leurs talents à ceux d'adversaires du monde entier, et ce 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

Avec des programmes tels que le « Calendrier Xbox *Live* » et « Jouez avec une star », qui sait sur qui vous tomberez une fois connecté. Des célébrités, des amis que vous aviez perdus de vue ou des nouveaux rencontrés en ligne.

Vous êtes prêt pour le Xbox *Live*. On vous y attend.

Vivez le Xbox *Live*

Pour profiter pleinement de cette expérience unique qu'est le Xbox *Live*, suivez ces quelques conseils :

Affrontez de vrais adversaires ou amis. C'est ce qui donne au jeu sur le Xbox *Live* un goût si particulier.

Remplissez votre liste d'amis avec vos potes, des membres de votre famille et des joueurs rencontrés en ligne. il y a toujours quelqu'un de connecté pour jouer avec vous. Et c'est bien mieux que d'affronter une machine.

Entrez rapidement dans le jeu avec les options OptiMatch et QuickMatch.

Avec l'option QuickMatch, trouvez rapidement une session dans le jeu de votre choix. Ou bien trouvez la partie qui correspond parfaitement à vos exigences en matière de jeu et d'adversaire grâce au système OptiMatch.

Jouez aux meilleurs jeux en ligne.

Choisissez des titres parmi la centaine de jeux couvrant tous les genres. Vérifiez simplement qu'ils portent la mention « Fonctions en ligne ».

Prolongez la durée de vie de vos jeux.

Avec, pour l'instant, plus de 150 contenus téléchargeables disponibles, comprenant des cartes, des missions, des personnages et des niveaux supplémentaires, la durée de vie de vos jeux devient illimitée.

Plus d'infos sur le site www.xbox.com/fr

ET C'EST FACILE DE SE CONNECTER ?

Voici tout ce dont vous avez besoin pour vous connecter au Xbox *Live* :

Une Xbox
Vous en avez une ? Bien ! En tant que lecteur du *MOX* vous devriez !

Un Kit de démarrage Xbox *Live*
Tout le nécessaire dans une boîte incluant le micro/casque Xbox *Live* et un abonnement au service.

Une connexion Internet à haut-débit
Votre fournisseur d'accès est-il compatible avec le Xbox *Live* ? La plupart le sont, mais vérifiez quand même sur www.xbox.com/fr pour en être certain.

Et voici les différentes étapes à suivre :
1. Raccordez votre Xbox au modem à haut-débit de type câble ou ADSL.
2. Connectez-vous et configurez votre compte. Choisissez un Gamertag (votre identité personnelle) unique et définitif.
3. Commencez à jouer et forgez-vous une solide réputation.



- Micro/casque Xbox *Live*
- 12 mois d'abonnement
- Démos de *MechAssault* et *MotoGP*.

Disponible chez tous les revendeurs de jeux Xbox.

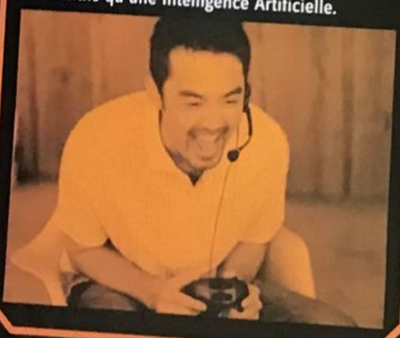
Le monde n'attend plus que vous !

La communauté Xbox *Live*
Plus d'un million de joueurs en ligne à toute heure.

Jouer à l'échelle mondiale
Jouer avec et contre des joueurs de tous pays.

Communication vocale
Discutez en temps réel avec les autres membres du Xbox *Live* avant, pendant ou après une partie.

Des adversaires réels
Vos ennemis sont plus intelligents, coriaces et inventifs qu'une Intelligence Artificielle.



VOUS EN VOULEZ PLUS ?

FAITES BON USAGE DU CALENDRIER XBOX *LIVE*
Il y a toujours quelque chose de passionnant dans la communauté Xbox *Live*. Que ce soient des parties entre amis pour le plaisir, des tournois sérieux, ou encore des compétitions contre des célébrités pour gagner des cadeaux, jouez comme vous aimez. N'hésitez pas à jeter un coup d'œil au Calendrier Xbox *Live* sur le site www.xbox.com/fr.

DES TOURNOIS EN LIGNE
Participez à des compétitions officielles ou que vous aurez vous-même créées. Concourrez pour gagner de vrais prix ou simplement affirmer votre supériorité.

ACCEDEZ AUX DERNIERES NEWS ET INFORMATIONS
Tenez-vous au courant des dernières news, événements, jeux, astuces et contenus téléchargeables en vous inscrivant aux alertes Xbox *Live*.

OBTENEZ DE L'AIDE, DES ASTUCES, DES INFORMATIONS ET DU FUN
Visitez les forums sur le site xbox.com/fr et rencontrez de nouveaux joueurs, partagez des astuces, demandez de l'aide ou échangez simplement des idées. C'est la première étape pour entrer en contact avec des joueurs partageant vos goûts.

LES MEILLEURS JEUX EN LIGNE SONT SUR LE XBOX *LIVE*

Avec déjà plus de 100 titres et 150 contenus téléchargeables, vous trouverez toujours un jeu qui répond à vos attentes. Et tenez-vous prêt pour l'arrivée des hits de fin d'année.



Halo® 2
- 10 novembre 2004 : LE plus grand événement de l'année.
- Retrouvez les clans et stats en ligne sur bungie.net.
- Exclusif Xbox.

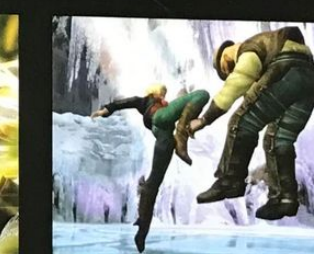


EA SPORTS / EA GAMES
- Evoluez au sein des plus grosses franchises sportives.
- Jouez en ligne dans les titre compatibles Xbox *Live*.
- 4 jeux compatibles dont *FIFA 2005* et *Burnout 3 : Takedown*.

Doom III™
- Mode Coopératif exclusif sur Xbox.
- Des Deathmatchs intenses en ligne.
- Paranoïa collective avec vos potes.



Forza Motorsport™
- La simulation de course ultime.
- Incroyables possibilités de tuning et customisation.
- Exclusif Xbox.



Splinter Cell : Chaos Theory™
- Thriller sur fond d'infiltration à haut risque.
- Mode Furtif en Coopération.
- La construction des niveaux permet beaucoup plus de liberté.



Dead or Alive® Ultimate
- Combat en 3D contre de vrais adversaires.
- Jusqu'à huit joueurs.
- Trouvez des parties adaptées à votre niveau.

ACTION / AVENTURE
Brothers in Arms™
Call of Duty : Finest Hour™
Conker™ : Live & Reloaded
Counter-Strike™
Crimson Skies : High Road to Revenge™
Doom III™
Full Spectrum Warrior™
GoldenEye : Rogue Agent™
Ghost Recon 2™
Ghost Recon™ : Island Thunder
Halo® 2
Kingdom Under Fire™ : The Crusaders
MechAssault™
MechAssault II : Lone Wolf™
Ninja Gaiden®
Rainbow Six 3™
Rainbow Six 3™ : Black Arrow™
Return to Castle Wolfenstein™
Splinter Cell : Chaos Theory™
Splinter Cell : Pandora Tomorrow™
Star Wars® : Battlefront™
Star Wars® : Republic Commando™
Steel Battalion : Line of Contact™
Unreal® Championship
Unreal® II - The Awakening
Unreal® Championship 2 : Liandri Conflict
XIII™

JEU DE ROLES
Star Wars® : KOTOR II - The Sith Lords™

COMBAT
Capcom® Vs SNK : E.O.
Dead or Alive® Ultimate
Mortal Kombat : Mystification

SPORT
Amped® 2
FIFA® Football 2005™
Links® 2004
NBA Inside Drive 2004
NFL Fever 2004
NHL Rivals 2004
Outlaw Volleyball™
Top Spin™

COURSE
Burnout 3 : Takedown™
Colin McRae Rally 2005™
Forza Motorsport™
Juiced™
Midnight Club II
Midtown Madness® 3
MotoGP™ 2
MTX : Mototrax™
MX Superfly™
Need for Speed® Underground 2
OutRun® 2
Project Gotham Racing® 2
Rallisport Challenge 2
Sega® GT Online
TOCA Race Driver™ 2

Plus d'infos sur le site www.xbox.com/fr

PROJEXION PRIVEE

REDACTEUR : JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



EDITEUR : **GCTHV** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

GOTHIKA

Un nid de coucous rouge sang

Une jeune psychiatre est accusée d'avoir assassiné son mari. Amnésique, elle est enfermée dans l'asile où jusqu'alors elle pratiquait.

LE FILM. Matthieu Kassovitz en bon faiseur hollywoodien ? Qui l'eut cru ! Le trublion de *La Haine* et d'*Assassin(s)* s'est assagi, et fort de son expérience sur *Les Rivières Pourpres*, nous livre ici un thriller sacrément efficace. De son propre aveu, il s'agit d'une pure œuvre de commande, qui ne lui appartient pas plus qu'aux producteurs (Robert Zemeckis en tête) ou aux stars qui s'y affichent (Halle Berry, Penelope Cruz...). Et pourtant, à partir d'un sujet assez bateau, très inspiré d'*Apparences* de Zemeckis, Kassovitz construit une véritable série B horrifique, aux effets souvent très inspirés du cinéma fantastique japonais. Et même si le début rame un peu, même si quelques effets sont parfois loupés, on se prend très vite au jeu d'un film sans prétentions, mais largement supérieur à la majorité des productions *mainstream* actuelles.

LES DVD. Une très jolie édition, techniquement impeccable. L'image est superbe et respecte à la perfection la photo très esthétisante du film. Les pistes, en DD 5.1 seulement, n'en sont pas moins très efficaces durant les scènes fortes, ménageant quelques effets surround surprenants. Du côté des suppléments, on hérite de deux commentaires de Kassovitz : un en français avec son monteur, un autre en anglais avec son chef opérateur. Souvent intéressants et drôles, mais un peu redondants, forcément... Quant au making of et autres featurettes, ils s'avèrent bien trop formatés pour accrocher l'attention.

SITE :
www.columbiatristar.fr/k/gothika

Projet : Après *Gothika*, Kassovitz s'est mis en tête d'adapter la littérature touffue et ambiguë de Maurice G. Dantec, et plus particulièrement le roman *Babylon Babies*.

EDITEUR : **GCTHV** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

BIG FISH

Poisson d'avril ?

Au terme de sa vie, un père de famille, mythomane notoire et grand conteur d'histoires, revient une dernière fois sur sa vie tumultueuse et fantasmatique.

LE FILM. Après *La Planète des Singes*, on pouvait craindre le pire pour Tim Burton. Et puis arriva le projet *Big Fish*, annoncé comme un retour aux sources pour le réalisateur. Retour aux sources, vraiment ? Certes, on trouve beaucoup de ce qui a fait le succès de ses meilleurs films : une imagination débridée, une réflexion sur la différence, et toujours cette tentative de réconciliation entre la *middle class* américaine et l'univers des contes gothiques. Le problème, c'est que dans *Big Fish*, tout ceci fait un peu plaqué : un géant par-ci, des sœurs siamoises par-là, une vieille sorcière pour pimenter la sauce... Bref, finalement, ce qui touche le plus dans ce film, ce n'est pas tant la touche burtonienne que l'histoire toute simple entre un père agonisant et son fils. Et ça, on le doit beaucoup aux excellents comédiens que sont Albert Finney et Billy Crudup. A découvrir donc, au moins pour eux.

LE DVD. Pas grand-chose à dire sur la qualité de ce transfert : tout est fort joli et restitue très bien l'ambiance particulière des films de Burton. En matière de son, et même si le film ne se prête pas toujours aux effets assourdissants, les pistes Dolby s'en sortent honorablement. Et du côté des suppléments, alors ? Eh bien, en plus d'un commentaire audio du réalisateur, les featurettes se révèlent un peu plus intéressantes que prévues, avec une sorte de making of fragmenté, partagé entre des interviews et des images du tournage.

SITE :
www.columbiatristar.fr/k/bigfish

EDITEUR : **BUENA VISTA** - SON : **VO/VF DD 5.1** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **20 € ENV.**

ED WOOD

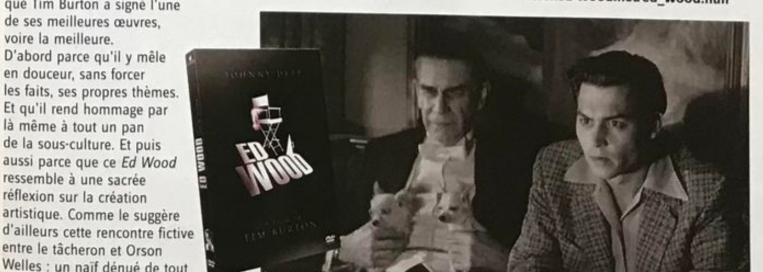
Le pire réalisateur du monde

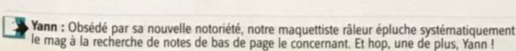
Dans les années 50 à Hollywood, la lutte d'un jeune réalisateur indépendant et fantasque pour faire accepter ses... navets ?

LE FILM. Consacrer un film à celui qui fut élu pire réalisateur de tous les temps, voilà qui pourrait paraître prétentieux. Pourtant, avec *Ed Wood*, beaucoup admettent que Tim Burton a signé l'une de ses meilleures œuvres, voire la meilleure. D'abord parce qu'il y mêle en douceur, sans forcer les faits, ses propres thèmes. Et qu'il rend hommage par là même à tout un pan de la sous-culture. Et puis aussi parce que ce *Ed Wood* ressemble à une sacrée réflexion sur la création artistique. Comme le suggère d'ailleurs cette rencontre fictive entre le tâcheron et Orson Welles : un naïf dénué de tout talent et un génie, tous deux brimés par les studios, tous deux condamnés à poursuivre leur œuvre contre leurs financiers, la critique et, parfois, le public... L'un avait raison, certainement, et l'autre nettement moins ! *Ed Wood* est donc un chef-d'œuvre très paradoxal, magistralement porté par un casting de rêve, Johnny Depp en tête, qui s'amuse visiblement comme un petit fou.

LE DVD. L'image de ce DVD est irréprochable, et le film dissimule très bien ses dix ans d'âge. Les pistes Dolby 5.1 sont utilisées la plupart du temps avec discrétion, à l'exception de certaines scènes clés où la musique gagne une ampleur assez étonnante. En matière de suppléments, on s'attardera avec plaisir sur un commentaire audio de l'équipe du film, fort intéressant, ainsi que sur une série de documentaires contemporains du tournage, et qui en disent long sur l'excellente ambiance de ce dernier.

SITE :
www.ed-wood.net/ed_wood.htm




Yann : Obsédé par sa nouvelle notoriété, notre maquettiste râleur épluche systématiquement le mag à la recherche de notes de bas de page le concernant. Et hop, une de plus, Yann !

EN BREF

DISPARITION

Après *Band of Brothers*, Spielberg continue de s'intéresser aux séries TV, tout en recyclant intelligemment les thèmes de ses longs-métrages. Après le *Soldat Ryan* et *Schindler*, c'est la SF de *Rencontre du 3ème Type* et, dans une moindre mesure, celle d'*ET* qui est à l'honneur sur petit écran. La grande force de *Disparition*, c'est bien entendu son budget et son statut de mini-série qui lui autorise des durées d'épisode très confortables. Pour le reste, certains pourront trouver que *Disparition* arrive après la bataille, maintenant que tant d'autres lui ont balisé le chemin : *X-Files*, bien sûr, mais également *Roswell*... voire *Starman* ! Pour autant, la série réunit suffisamment de talents pour ne jamais ennuyer vraiment, et la découvrir au format DVD, 16/9 et 5.1 à l'appui, est une expérience qui ne se refuse pas.
Prix 60 € env.

ROSWELL - SAISON 2

Nouvelle saison, nouvelles ambitions pour la série des amateurs de petits gris. S'il était légitime de penser à la fin de la première partie que *Roswell* ne serait jamais plus qu'un clone sympathique mais un peu niais de *Buffy contre les Vampires*, force est de constater que ce deuxième lot de 22 épisodes dépasse toutes nos espérances. La série et ses personnages ont su trouver leur ton, les scénaristes se sont lâchés et le résultat est là, mêlant avec brio romantisme, émotion, fantastique et humour, comme les grandes séries de ces dernières années ont su le faire. Avec une telle qualité générale et une diffusion sur M6, il est même étonnant qu'elle soit restée aussi confidentielle. Au rayon des bonus, hélas seulement quelques featurettes et une poignée de commentaires audios, minimum syndical de ce genre de box DVD.
Prix 40 € env.

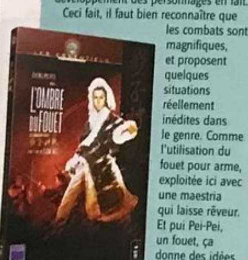
PROJEXION PRIVEE



EN BREF

L'OMBRE DU FOUET

C'est le mois Cheng Pei-Pei chez Wild Side. Après *L'Hirondelle d'Or*, *L'Ombre du Fouet* rappelle quelle artiste martiale et quelle comédienne formidable l'égérie de la Shaw a pu être. Alors certes, *L'Ombre du Fouet* n'a pas la classe d'un King Hu, et il se contente souvent d'aligner des situations convenues, entre deux scènes d'action. Il faut accepter de ne pas être là pour le scénario ou le développement des personnages en fait... Ceci fait, il faut bien reconnaître que les combats sont magnifiques, et proposent quelques situations réellement inédites dans le genre. Comme l'utilisation du fouet pour arme, exploitée ici avec une maestria qui laisse rêveur. Et pui Pei-Pei, un fouet, ça donne des idées, parfois... Bref, un film très sympa dans une édition formidable, comme toujours.



Prix 22 € env.

SHORT CUTS - ED. COLLECTOR

Robert Altman adore jouer à Dieu. Développeur de jeux, il aurait concurrencé Peter Molyneux ! Cinéaste, il se plaît à tenter des expériences inédites avec les situations, les personnages, quitte parfois à laisser une part au hasard et à l'improvisation. Dans les pires de cas, ça donne des navets sans nom. Dans les meilleurs, on hérite de *M.A.S.H.* ou de *Short Cuts*. Ce portrait de Los Angeles à travers le destin croisé d'une vingtaine d'individus a tout du film casse-gueule sur le papier, et tout du chef-d'œuvre une fois sur celluloïd. D'ailleurs, le génial P.T. Anderson ne s'y est pas trompé en donnant sa propre version de cette recette dans *Magnolia*. L'édition de *Short Cuts* proposée ici ajoute au film un excellent making of, diverses interviews et un très long portrait du réalisateur.



Prix 23 € env.

EDITEUR : **UNIVERSAL** - SON : **VO / VF DD 5.1** - IMAGE : **4/3** - PRIX : **15 € ENV.**

DARK FURY

Le chaînon manquant



Dark Fury narre les événements qui succédèrent à l'aventure de *Pitch Black*. Riddick et ses compagnons se retrouvent prisonniers d'un vaisseau de mercenaires...

LES EPISODES. Les joies du multimédia ! *Matrix* a donné le ton, mais *Riddick* emboîte le pas : films, animés, jeu vidéo... Pour tout comprendre, il faut tout voir ? Sans doute, mais ici point de digressions mal digérées de Baudrillard et Platon. *Dark Fury* est un animé avec un seul objectif, certes mineur, mais bien atteint et très efficace : en mettre plein la vue. Et pour ceci, il ne s'embarrasse pas de longueurs : 30 mn, et c'est expédié ! Voilà qui s'avère bien suffisant pour déployer une nouvelle démonstration du gros billisme et de la roublardise de ce bon vieux Riddick. L'esthétique très particulière de Peter Chung, également animateur de *Aeon Flux* et d'un *Animatrix*, pourra certes en choquer plus d'un. Mais force est de reconnaître qu'elle colle à la perfection à l'univers très punk des *Chroniques de Riddick*. Reste à savoir si 30 mn d'animé, même jubilatoires, valent 15 euros...

LE DVD. Visuellement, c'est magnifique, même si là aussi votre avis sera subordonné à votre adhésion au travail de Peter Chung. Ce mélange très particulier de 2D et de 3D possède en tout cas un style certain. Seul bémol : seul un format vidéo 4/3 est proposé ici. Tant pis pour les possesseurs d'écrans larges... En matière de son, et même si les pistes Dolby font leur travail, on regrette l'absence d'un DTS qui aurait permis une pêche accrue. En tout cas, privilégiez la VO, au moins pour la voix de Vin Diesel. Enfin, les suppléments sont à zapper rapidement, tant ils s'avèrent courts et inintéressants, brisant une fois de plus les frontières du tout promotionnel.

SITE :
www.darkfurydvd.com

EDITEUR : **FPE** - SON : **VO / VF DD 5.1 - VO DTS** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **25 € ENV.**

OPEN RANGE - ED. COLLECTOR

Les arpents verts

Quatre cow-boys conduisent un troupeau à travers l'ouest. Suite à un violent orage, ils devront se ravitailler dans une ville qui se révèlera très hostile...

LE FILM. Kevin Costner et les westerns, c'est une longue histoire. *Danse Avec les Loups*, *Wyatt Earp*... et maintenant *Open Range*, sans doute le plus spectaculaire de tous, mais peut-être également le plus réussi. Certes, Costner ne se dépare jamais d'un certain académisme, ce même académisme qui le sépare à tout jamais d'un autre réalisateur de western : Clint Eastwood. Mais si *Open Range* n'est pas Impitoyable, ses références sont nombreuses, et plutôt bien servies : *Le Train Sifflera Trois Fois*, *Rio Bravo*, *My Darling Clementine*... Sans doute le public actuel trouvera le rythme un peu lent, mais c'est pour mieux alimenter personnages et comédiens, ici excellents : Costner lui-même, bien sûr, mais également Robert Duvall ou Annette Bening. Et le tout de s'achever dans un règlement de comptes aussi violent que spectaculaire, sans doute un des meilleurs duels au pistolet filmés au cinéma ces dernières années.

LE DVD. La photo d'*Open Range* est absolument magnifique, avec des grands espaces superbement mis en valeur. Le DVD y fait honneur en proposant une image en tous points parfaite, bien définie, bien contrastée, aux couleurs fidèles. Le son propose une qualité à l'avenant, avec un avantage à la piste DTS, qui fera littéralement trembler votre installation lors des scènes d'orage, ou pendant le duel final. Du côté des suppléments, outre le commentaire audio passionné de Costner, on trouve pour l'essentiel un bon making of, un documentaire sympathique sur la conquête de l'ouest et une douzaine de scènes coupées. Une jolie édition qui ravira les amateurs de western.

SITE :
www.openrange-lefilm.com



Polémique : Berreb, qui a signé la chronique de *Roswell saison 2* a adoré. Sam, lui, se montre nettement moins enthousiaste. C'est dire s'il va bondir quand il va lire la référence à *Buffy* dans l'article !

EDITEUR : **WILD SIDE** - SON : **VO / VF MONO** - IMAGE : **16/9** - PRIX : **22 € ENV.**

L'HIRONDELLE D'OR

Un monument du film de sabre chinois

L'Hirondelle d'Or, un mystérieux justicier, vole au secours du fils d'un officiel du gouvernement kidnappé. Le héros, qui se révélera être une héroïne, sera aidé dans sa quête par un mendiant alcoolique.

LE FILM. De toute la filmographie produite par les frères Shaw, *L'Hirondelle d'Or* demeure un des films les plus importants. Film fondateur d'un genre revisité, il est tourné en 1966 par King Hu, qui deviendra l'un des auteurs majeurs du cinéma asiatique. C'est que *L'Hirondelle d'Or* ne se contente pas de reprendre les règles classiques et usées du film de sabre chinois : le film inaugure également une rupture avec les règles de l'Opéra de Pékin et une recherche chorégraphique nouvelle dans les combats. Bref, sans King Hu, pas de Chang Cheh, pas même de Tsui Hark, du moins sous la forme que nous connaissons. Alors certes, *L'Hirondelle d'Or* n'est pas parfait, et le réalisateur lui-même s'en est souvent plaint. Mais sa dimension fondatrice, son esthétique magnifique, ses superbes combats, et surtout son héroïne, en font un film inoubliable. C'est qu'elle en aura agité des sabres pour la Shaw Brothers, la farouche Cheng Pei-Pei ! Mais rarement elle aura été aussi belle et implacable que dans *L'Hirondelle d'Or*...



LE DVD. Vous avez peut-être eu la chance de (re)découvrir *L'Hirondelle d'Or* lors de la rétrospective Shaw Brothers organisée à Paris cet été. Dans ce cas, vous avez bénéficié d'une superbe copie restaurée... Et pourtant, la qualité de ce DVD, privé des imperfections de la pellicule, en rajoute encore dans la qualité. Vous vous souvenez des superlatifs utilisés dans ces colonnes pour qualifier les précédents Wu Xia Pian de cette collection ? Eh bien, ici l'éditeur Wild Side va encore un peu plus loin, en proposant un spectacle visuel à faire pleurer de bonheur le fan le plus exigeant. Personne n'a jamais vu *L'Hirondelle d'Or* comme ça, pas même, sans doute, le défunt King Hu. Côté son, l'éditeur reste fidèle à ses habitudes, en ne proposant que des mixages d'origine. Privilégiez la VO, la VF est calamiteuse... Cette édition propose également un second DVD consacré aux suppléments : essentiellement une interview de Cheng Pei-Pei et un documentaire sur King Hu, alimenté d'un tas de témoignages. Passionnant.

SITE :
www.wildside.fr

LES AUTRES SORTIES DU MOIS



ALADDIN - ED. COLLECTOR

EDITEUR : BUENA VISTA

AVIS : Disney était assez calme ces derniers temps, du moins en DVD. On attend donc cette édition d'*Aladdin* avec curiosité.



24H CHRONO - SAISON 2

EDITEUR : FPE

AVIS : La première saison était une excellente surprise. La seconde, plus cohérente, en rajoute encore dans la violence. A suivre.



COFFRET STAR WARS

EDITEUR : FPE

AVIS : Enfin les épisodes 4 à 6 en DVD ! Ceci dit, on se demande ce que Lucas va encore trouver à modifier sans sa trilogie...



LE COMPLOT DES CLANS

EDITEUR : WILD SIDE

AVIS : L'un des Shaw Brothers de septembre, avec le formidable Ti Lung. Une cuvée incontournable... Comme d'hab ?



DEAD OR ALIVE I, II ET III

EDITEUR : WILD SIDE

AVIS : Une trilogie façon Takashi Miike, c'est-à-dire incohérente et déjantée au possible. Mais toujours passionnante !



FUTURAMA - SAISON 4

EDITEUR : FPE

AVIS : Les saisons de *Futurama* sortent à un rythme très, très pépère. Le temps de remplir à nouveau le portefeuille ?



HIDALGO

EDITEUR : BUENA VISTA

AVIS : Viggo Mortensen n'a pas tourné que des films inoubliables ces derniers temps. Réservez *Hidalgo* à la location, par curiosité...



LA PASSION DU CHRIST

EDITEUR : TF1 VIDEO

AVIS : Les évangiles vus par *Mad Max*. Un hymne aux vertus des *steackhouses*, jets de sang et de barbaque à l'appui.



LES RIVIERES POURPRES 2

EDITEUR : STUDIO CANAL VIDEO

AVIS : Le premier opus se perdait dans un scénario trop confus. Le second s'abîme sur les écueils de l'inanité.



LES SIMPSON - SAISON 4

EDITEUR : FPE

AVIS : Plus rare encore que *Futurama* en DVD ? *Les Simpson* ! Allez, encore un petit effort, les fans attendent déjà la suite.

Star cachée : Dans *L'Hirondelle d'Or*, l'observateur attentif reconnaîtra peut-être un Jackie Chan encore tout jeune, puisqu'il avait 12 ans. On faisait moins le malin à cet âge-là, Jackie !



PLAY MORE



PLAY MORE

Cette partie, encore plus que tout le reste du mag, est avant tout la vôtre ! Celle où vous pouvez entre autre vous manifester grâce à la rubrique Xprimez-Vous. Par la Poste ou par e-mail, à vous de choisir la voie la plus simple pour nous faire part de vos avis et questions. Dans Play More, vous trouverez aussi tout ce qu'il faut savoir sur le DVD de démos que nous vous proposons tous les mois. Pour finir, des aides, des solutions complètes ainsi que des codes vous sont donnés pour les jeux auxquels vous devez sûrement être en train de jouer. Plus que jamais, restez en contact ! *And play more* !


PLAY MORE


VOTRE AVIS


SUR LE DVD


COUP DE POUCE

CONCOURS



BLINX 2 : C'est pas notre rouquin préféré mais au moins lui, il grimpe aux rideaux ! On n'attendait pas son retour pourtant, il est là alors on a décidé de lui dédier le concours de ce mois-ci.


» BONUS FULL SPECTRUM WARRIOR

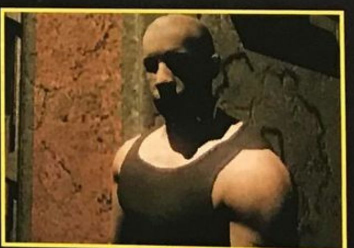


» DVD MTV MUSIC GENERATOR


» DVD JUICED


» DVD COLIN MCRAE 2005


» SOLUCE SECOND SIGHT


» SOLUCE CHRONICLES OF RIDDICK

COURRIER
Faites-nous part de vos avis par courrier ou par e-mail. p.96

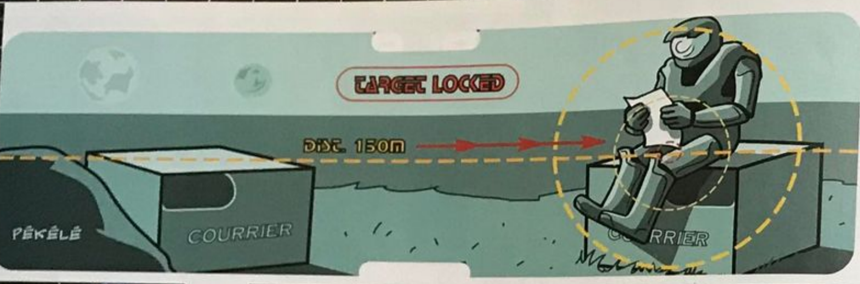
SOLUCE RIDDICK
Un plan infaillible pour se faire la malle de Butcher Bay. p.98

ASTUCES ET CODES
De quoi relancer l'intérêt de vos jeux ou enfin les terminer. p.108

SUR LE DVD
Une sélection des démos des jeux et des vidéos qui font l'actualité. p.110

Esprit rebelle : Il avait deux démos de jeux de courses pour réaliser le concours, mais Sam a choisi *Blinx*. Fan du félin ou marre des engins à quatre roues ? On va se renseigner...

XPRIMEZ-VOUS



Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.
Courrier : Future France - MOX - Courrier - 101-109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois-Perret
E-mail : xboxmag@futurenet.fr
Forum : n'oubliez pas que notre forum est aussi à votre disposition sur **www.xbox-mag.net**

COMPILATION DE VOS MEILLEURES LETTRES

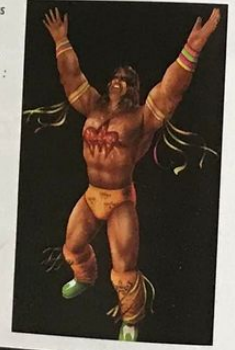


MARTEAU PILON DE QUESTIONS !

Salut à tous,
D'abord total respect pour le mag qui est génial ! Ensuite, j'aimerai en savoir plus sur vous et la Xbox :
1/ Vous écoutez quoi comme musique ? Surtout Berreb et Fred.
2/ VIVE THE ROCK ! (message subliminal)
3/ A quand un *Smackdown* sur Xbox ?
4/ Qui est le meilleur à *Halo* ?
5/ Est-ce qu'il y a des fans du mode Multi de *Splinter Cell Pandora Tomorrow* ?
P.S. : J'aime le catch, alors si vous m'envoyez *Showdown : Legends of Wrestling* je serai pas triste.

DO.U.SMEL.WAT.THE.ROCK.IS.COOKING

Xbox Mag : *Wesh grave merci pour ta complimentation seins serres, ça nous émotive sévère sa maman le cerveaulaid ! Tu sais, celui qui nous faire re sentir les émotions qu'on a ! Autrement, voilà pour les réponses :*
1/ Berreb' est à jamais fidèle aux hits des années 80 et Fred à ses principes : donc il se tape de tout et en quantité.
2/ VIVE LA POLKA ! (message de Fabrice sous régime hyper calorique)
3/ A priori, ce sera plutôt Wrestlemania.
4/ En imitation de Master Chief qui se fait plastiquer l'armure, c'est sans conteste Brandon en fin de bouclage le plus doué !
5/ Oui, plein. Mais hélas, nous avons trop peu de remps pour y jouer et on se fait dérouler sur le Live.
P.S. à ton P.S. : Si t'es pas triste, c'est pas plus mal, crois-nous. Au mieux, Legends of Wrestling t'aurait arraché un sourire mauvais...



EN BREF

Juste pour savoir, Brandon est-il aussi atteint que vous le dites ?
Si tu veux, on le lave, le gave de médocs, le met en condition avec « Libertine » de M. Farmer et on te le prête. Tu vérifieras par toi-même !

Dans *Chronicles of Riddick*, pourquoi le héros a des lunettes de natation ?
Peut-être parce que l'aérodynamisme du faciès de Vin Diesel approche celui du poisson-bulle. Ou alors, c'est parce qu'il est très sensible à la lumière que Riddick porte ces lunettes teintées de soudeur.

J'aime bien Samuel Pelmar ! D'ailleurs, c'est quoi un pigiste ?
Le pigiste est un rédacteur freelance. Il écrit un nombre variable de pages chaque mois dans le magazine. Cette variable influe sur son épanouissement, qui dépend ainsi des chefs de rub' omniscients et omnipotents. Courtisé et épanoui quand il est à l'heure, il s'étiole seul dans son coin lorsqu'il n'a plus d'excuses rigolotes pour justifier le retard de ses textes...

LETTRE DU MOIS : LE J.V. UN JOUR AU J.T. ?

Salut et félicitations pour votre magazine. Pourquoi le jeu vidéo est-il ignoré à la télévision ? A la place, nous sommes abrutis par des inepties ! Le jeu vidéo est un langage universel et ancestral qui pourrait rassembler, au-delà de la politique, des conflits et des divergences humaines. Dans ce monde trop sérieux, pourquoi ne pas nous mettre à jouer, tous ensemble...

JEAN-PIERRE



Xbox Mag : *Merci pour les félicitations ! A la lecture de ton analyse, on aurait aimé pouvoir te les retourner, vraiment... De notre point de vue, le jeu vidéo n'est pas si marginalisé. Sur le câble et le satellite, une chaîne lui est tout de même dédiée. Concernant tes aspirations médiatiques, vu le public ciblé (majoritairement doté de pommes d'Adam et de poils polaires) les annonceurs publicitaires hors jeu n'ont que peu d'intérêt à investir dans un programme 100 % JV... Et sans rentrées publicitaires suffisantes, difficile d'atteindre les chaînes hertziennes, trop frileuses pour autofinancer des émissions loin de l'essentiel de leur audience... Concernant les rebus télévisuels, personne ne te force à les subir ! Ou alors, au plus profond de toi, tu aimes ça sans t'en douter, et nous n'irons pas le vérifier... Pour (en) finir, nous ne remettons pas en cause ta vision théologique du jeu vidéo au carbone 14, ni ta perception métaphysique du karma ludique, car un jour TOUS comprendront ton message, sois-en assuré ! En tout cas, nous on essaie de l'assimiler avec nos petits esprits, lesquels sont quoi qu'il arrive inversement proportionnels à l'ouverture de corps de Brandon...*

Merci ! Interrogé par Stéph sur ses rides, Jeff se lâche : « *Mais j'en ai pas ! Bon, sauf aux coins des yeux, mais ça me donne un regard rieur et charmeur... Heu, ça fait une phrase de bas de page gratis ça, enfoiré !* »

QUE JE T'EXPLIQUE BONHOMME...

Monsieur,
La Xbox est la meilleure machine, elle dépasse largement la concurrence. Pourtant, une chose m'échappe. Je profite de votre mag, qui est cher et obsolète en passant, pour m'adresser à Microsoft !
Alors voilà : pourquoi n'y a-t-il pas plus de publicités Xbox, quitte à squatter tous les espaces possibles. Faites-vous mieux connaître, vous êtes dans l'ombre... Microsoft devrait vraiment changer de stratégie, communiquer à tout va, pour espérer s'approprier tout le marché !

JOSEPH

Xbox Mag : *Monsieur Joseph, Pour que rien ne vous échappe de trop, nous vous ouvrons donc la tribune de notre magazine. Ce, malgré que vous l'ayez légèrement vexé et embrouillé... En effet, entre son prix lié entre autres au DVD de démos jouables et exclusives à la qualité améliorée chaque mois et le contenu du mag papier encore appelé à évoluer, on cherche encore le tarif prohibitif et le magazine périmé... Ceci étant, Joseph Tycoon, suite à votre missive, le service marketing et communication de Microsoft est trop occupé à revoir ses stratégies pour vous répondre directement. Néanmoins, ils envisagent de faire plus qu'ils ne font déjà (pubs TV, magazines, Internet et événements divers) en faisant du porte-à-porte et des démos à domicile de Halo 2. Pour commencer, les gentils démonstrateurs très motivés viendront évidemment vous voir, entre 6h du matin et minuit d'ici à la sortie du jeu le 10 novembre. Nous espérons que cette démarche, ainsi que l'affichage sauvage de pubs géantes sur toutes les fenêtres de votre domicile correspond à votre idée de communication plus active. Comme ça, vous non plus ne serez plus dans l'ombre...*



CA VA MIEUX LA ?

L'attente de la sortie de *Halo 2* est insupportable... Du coup, avec des potes, on va aller voir Bungie pour qu'ils comprennent que nous sommes en colère et qu'ils nous font attendre pour rien ! Dire qu'on pourrait déjà faire des nuits blanches là... Aidez-nous à abréger ce calvaire, merci d'avance !

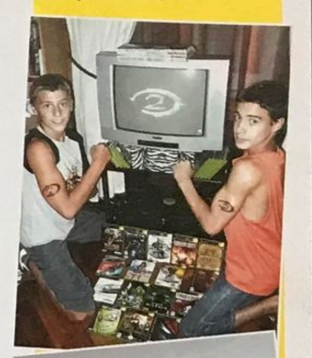
PQMASTERCHIEF

Xbox Mag : *D'abord, l'attente est la même pour tout le monde et le 10 novembre ce n'est plus si loin que ça maintenant. Ensuite, si Bungie vous fait attendre pour rien, autant ne pas attendre du tout pour quoi que ce soit ! Logique non ? De plus, la violence, verbale ou physique ne résoudrait rien. Par exemple, Fred torture son corps à la muscu' tous les jours. Nous, nous le vannons à la même fréquence, pourtant rien n'y fait : la gravité et les calories sont toujours aussi cruelles... Pour les nuits blanches, essayez d'apprendre le MOX par cœur, notes de bas de pages comprises, puis venez le réciter un jour à Brandon pour qu'il comprenne enfin ce qu'il a écrit parfois.*



LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !







Ça Jackass... Quand ils s'ennuient, Yann et Franck de *Nintendo Mag* s'occupent avec les affiches géantes des magazines. Dans les couloirs, ils s'en servent comme engin de glisse improvisé, en s'inventant des cascades.





PARTIE I : NIVEAU DE SECURITE SIMPLE MAX



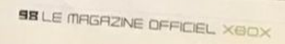
PARTIE II : NIVEAU DE SECURITE DOUBLE MAX

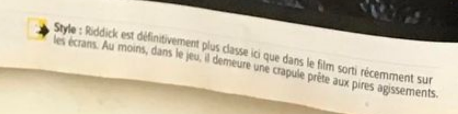


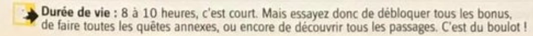
PARTIE III : NIVEAU DE SECURITE TRIPLE MAX

Un bon gros bourrin, ce Riddick. Mais pas très finaud. Une soluce ne donc sera pas inutile pour l'aider à s'évader de l'enfer de Butcher Bay !

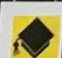
CHRONICLES OF RIDDICK : ESCAPE FROM BUTCHER BAY




Style : Riddick est définitivement plus classe ici que dans le film sorti récemment sur les écrans. Au moins, dans le jeu, il demeure une crapule prête aux pires agissements.


Durée de vie : 8 à 10 heures, c'est court. Mais essayez donc de débloquer tous les bonus, de faire toutes les quêtes annexes, ou encore de découvrir tous les passages. C'est du boulot !





PARTIE I : NIVEAU DE SECURITE SIMPLE MAX

L'EVASION

Parlez à Johns **(1)**. Puis contournez-le et pressez la gâchette droite pour lui briser le cou. Foncez vers le tunnel de service que Lambert ouvre pour vous **(2)**. Descendez, puis sautez. Filez un gnon à l'homme de maintenance et récupérez la carte de sécurité. Utilisez-la sur la console, entrez en mode Furtif et avancez dans l'ombre. Quand le garde passe, glissez-vous dans son dos et brisez-lui la nuque. Ramassez son outil et cachez son corps dans l'obscurité. Continuez jusqu'à une grande pièce avec une grille d'aération. Grimpez sur les caisses, puis attrapez le rail et tractez-vous jusqu'à vous trouver juste au-dessus d'un garde. Laissez-vous tomber sur lui pour le mettre hors circuit. Ensuite, regrimpez sur les caisses et continuez jusqu'au conduit d'aération. Dans la pièce suivante, rechargez le NanoMed avec la cartouche non loin afin de vous soigner. Continuez jusqu'à la salle du garde et assommez-le de vos coups de poing avant qu'il ait eu le temps de vous blesser. Récupérez son shotgun (vide...). Allez à droite et montez sur les caisses. Sautez en direction du rail et allez vers l'ouverture dans la grille, sautez de l'autre côté et empruntez la porte à gauche. Prenez l'ascenseur, sortez et passez derrière le garde pour le tuer. Récupérez ses munitions. Prenez l'échelle non loin et faites sauter la grille des égouts d'un tir de shotgun. Evitez d'utiliser la torche malgré l'obscurité : le coin grouille de gardes. Tuez le premier garde que vous rencontrez. Prenez ensuite à droite et tuez les trois gardes suivants sur votre chemin. Puis, au niveau d'une torche fumigène, prenez à gauche. Plus loin, vous pouvez éliminer le garde qui attend là en faisant sauter le baril à côté de lui. Continuez vers la lumière. Et la terrible vérité...

L'ARRIVEE

Vous voici dans votre cellule. Sortez. Parlez à Barber **(3)**, puis allez converser avec Mattson dans la cour **(4)**. Retournez en direction de votre cellule : à droite, une cellule ouverte appartient à Mattson. Entrez, et vous serez attaqué par deux voyous. Tuez-les et retournez voir Mattson. Ensuite, parlez aux autres prisonniers dans la cour et retournez dans votre cellule. Après la cinématique, discutez à nouveau avec Barber, cette fois au sujet de Rust, qui vous attend au bloc des Aquila. Pour avoir une arme, suivez la procédure suivante : adressez-vous à Waman dans sa cellule. Puis allez dans la cellule de Molina et battez-le aux poings. Ramassez ensuite son poing américain et revenez récolter votre prix auprès de Waman. Ensuite, revenez à la cour et entrez dans le bloc suivant, en prenant soin d'enfiler le poing américain à ce moment-là. Lorsque vous arrivez devant deux Aquila près d'un cadavre, tuez les deux hommes. A gauche, vous trouverez un NanoMed pour vous soigner. Continuez. Les Aquila suivants se monteront plus retors, vous envoyant des extincteurs au visage ou préparant des pièges. Assurez-vous d'esquiver leurs attaques, d'autant qu'au corps à corps ils se montreront de mieux en mieux armés. Mais vous, vous êtes Riddick, après tout ! L'un dans l'autre, vous finissez par atteindre Rust lui-même afin de lui faire sa fête. Après la cinématique, parlez à vos voisins, puis filez vers la cour en rangeant l'arme dont vous vous étiez précédemment équipée. Parlez à Red qui vous récompensera. Puis parlez à Booger et à Haley. Ensuite, revenez à l'entrée du bloc, de l'autre côté de la map, non loin de votre cellule. Adressez-vous à Shabby pour apprendre le code de l'infirmerie. Puis parler à Bulder, qui vous laissera passer.

L'INFIRMERIE

Tuez le garde armé dans l'infirmerie **(5)**, puis occupez-vous du second. Récupérez le code de sécurité et utilisez-le sur la seconde porte à votre gauche. Attention, à partir de là, il va falloir jouer avec l'ombre et le silence pour surprendre au maximum les gardes dans le dos. Avancez, tuez le garde et allez jusqu'à la station de NanoMed. Là, vous pourrez augmenter votre potentiel de santé d'une barre. Ensuite prenez l'échelle, et dans la pièce avec la grosse caisse, tuez le garde qui arrive. Continuez jusqu'à la pièce suivante avant de prendre la trappe de service à droite. Ensuite, esquivez la surveillance des gardes en avançant dans la pièce furtivement, par la gauche, en surveillant leur ronde. Passez ensuite par un autre tunnel de service, grimpez à une échelle puis passez par un couloir et une nouvelle trappe de service. Esquivez le garde et continuez à avancer jusqu'à arriver sur une plate-forme au-dessus de la cour de la prison. Si vous y parvenez, piquez au garde sa carte de sécurité sans vous dévoiler et prenez la porte. Poursuivez votre chemin en évitant au maximum le combat.

MAINFRAME

Engagez-vous sur la passerelle, au-dessus de la machine à échantillons d'ADN **(6)**. Sautez discrètement en contrebas et frappez l'ingénieur par-derrière. Utilisez la machine, puis ramassez le fusil d'assaut au sol. Tirez sur les sources de lumière pour plonger la pièce dans l'obscurité. Puis, attendez à l'abri l'arrivée des gardes. Tuez-les furtivement ou avec votre fusil. De l'autre côté de la porte, d'autres gardes vous attendent. Là, le fusil d'assaut s'impose : tirez sur la valve derrière eux pour provoquer une explosion. Puis tuez les survivants et ramassez leurs biens. Attention au garde suivant, il vous lance une grenade ! L'explosion défonce un mur **(7)** : déplacez les débris fragiles pour vous frayer un chemin et pénétrer dans la pièce suivante. Tuez le garde et à l'autre bout de la pièce, utilisez le panneau pour arrêter le gros ventilateur au-dessus de votre tête. Grimpez sur les caisses pour atteindre le ventilateur et passer dans la pièce suivante. En contrebas, tuez les feux gardes, puis sautez au sol et tuez le garde à l'autre bout du couloir. Dans la pièce suivante, vous pouvez vous soigner grâce au NanoMed.

Avancez vers la pièce suivante, restez à couvert et supprimez les gardes avant d'entrer. Grimpez sur la passerelle via les caisses, et tuez le garde qui arrive en dessous. Avancez sur la passerelle, récupérez les munitions et le paquet de cigarettes, et sautez en bas. Prenez le nouveau couloir, tuez le garde et passez par la trappe de service. Avancez, tournez la valve pour couper la fuite de gaz **(8)**. Continuez jusqu'à essuyer une grenade d'un garde. Filez dans l'obscurité et tentez de surprendre les deux gardes qui attendent tout au bout.

Ensuite, passez par le trou provoqué dans le mur par la grenade. Dans la pièce suivante, vous avez la possibilité de surprendre mortellement deux gardes coup sur coup. Plus loin, reprenez un peu de santé auprès du NanoMed, et empruntez le passage de gauche. Vous allez tout droit dans une embuscade, alors soyez prêt. Vous affrontez en premier lieu quatre gardes, puis un dernier arrive par un ascenseur. Prenez le paquet de cigarettes sur son cadavre, ainsi que les munitions de tous les gardes. Vous pouvez maintenant emprunter l'ascenseur et passer la porte.

L'EMEUTE

Prenez à gauche et empruntez la porte pour revenir au bloc de cellules. Descendez l'escalier et dégommez les deux gardes derrière les grilles. Ensuite, visez rapidement la tourelle automatique pour la détruire avant qu'elle ne s'active. Prenez maintenant la direction opposée. Récupérez toutes les munitions que vous pouvez trouver sur les cadavres de gardes. Vous devez aller en direction de la cour, en prenant soin d'exploser toutes les tourelles qui vous barreront le chemin. Idem pour les gardes. Malheureusement, l'entrée de la cour est fermée. Faites demi-tour vers l'infirmerie. Là, gare à la grenade : refluez avant de tuer le garde qui l'a lancée. Un second vient ensuite à la rescousse du premier. Ramassez la radio qu'il vient de lâcher et utilisez-la. Puis revenez à la cour pour déclencher une cinématique.

LA FOSSE

Vous avez 6 minutes pour sortir de la fosse, armé seulement du shotgun du garde mort à vos côtés. Ceux des profondeurs, les habitants de la vieille prison, seront ici vos ennemis. Ils sont surtout dangereux par leur nombre, mais un seul tir de shotgun peut venir à bout de plusieurs d'entre eux s'ils sont groupés. Foncez à travers l'entrée devant vous, tournez à droite puis encore à droite.

Passez par le trou dans le sol et continuez à gauche, puis le long du couloir. Au carrefour, allez à gauche jusqu'à tomber sur une valve au bout : récupérez la valve, revenez au carrefour et prenez à droite, puis à gauche trois fois de suite. Au bout du couloir, à gauche, installer la valve pour l'utiliser et ouvrir le portail. Avancez jusqu'à atteindre le repaire de Joe. Suivez Joe, parlez-lui de sa boîte vocale **(9)** et retournez ensuite vers l'ascenseur et la fosse. Tournez à gauche et avancez à la lueur des torches en prenant garde aux adversaires qui rôdent ici. Lorsque vous arrivez à l'entrée d'une pièce avec des barils, faites sauter ceux-ci pour vous débarrasser des occupants de la pièce, puis continuez jusqu'à une petite pièce au fond et récupérer la boîte vocale. Rapportez-la à Joe pour acquérir les fameux yeux cybernétiques de Riddick. Maintenant, vous voici dans la section suivante : les tunnels obscurs. Ici, aucun obstacle véritable, dès lors que vous conservez votre vision nocturne. Le but est de vous rendre à l'autre bout de la map jusqu'à une échelle. Prenez-la pour atteindre les douches.

LES DOUCHES

Une fois dans les douches, désactivez votre vision nocturne. Quand vous entendez le bruit du garde-malade, vous pouvez choisir de l'ignorer ou de lui régler son compte. Lui ne réagira que si vous éteignez les lumières. Allez vers les vestiaires, placez-vous en mode Furtif et en vision nocturne, et allez vous occuper des deux gardes un par un en coupant la lumière **(10)** et en les surprenant dans le dos. Ensuite, fouillez les placards et continuez en prenant soin d'enfiler les vêtements d'un garde. Evidemment, revenez à une vision normale.

Après le NanoMed, tournez à gauche allez dans les quartiers des gardes et, tout au bout, sautez en contrebas. A ce niveau, récupérez la clé des grilles de ventilation et revenez au niveau supérieur. Sortez de cette pièce et allez de l'autre côté, vers un autre quartier de gardes **(11)**. De là, poursuivez jusqu'à l'armurerie, puis allez en direction du hangar A412. Juste à côté, aidez-vous du rail pour atteindre une petite pièce sombre : dans un coin, ouvrez le conduit de ventilation avec votre outil. En passant par là, vous pouvez pénétrer dans l'armurerie. Récupérez l'armure légère, ainsi que toutes les munitions. Sortez, retournez au hangar et faites le ménage avant de repérer le scanner rétinien. Pour le passer, il vous faut les yeux de Abbott. Gare au garde qui arrive à cet instant. Maintenant, prenez le couloir à droite pour continuer votre chemin.

LE QUARTIER DES GARDES

Parlez au garde Jenkins pour gagner une bouteille d'alcool. Parlez ensuite au garde Bondo au sujet d'Abbott. Vous pouvez également acheter de l'équipement à la boutique. Le boutiquier conserve un paquet à livrer à Abbott. Discutez avec lui pour le récupérer. Prenez l'ascenseur et continuez vers le sommet, en direction des appartements d'Abbott. Une fois dans l'appartement de celui-ci, flinguez-le en restant à couvert, et en profitant des moments où il cesse de tirer pour recharger **(12)**. Ensuite, assistez à la cinématique.

1


2




3

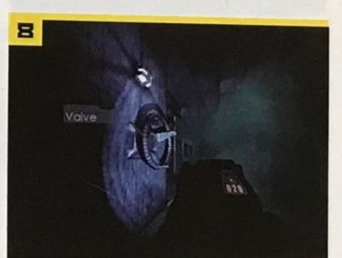

4

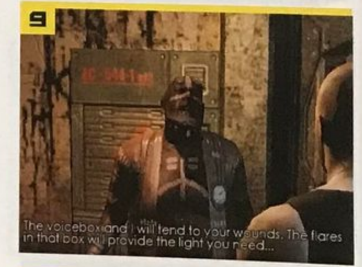



5


6

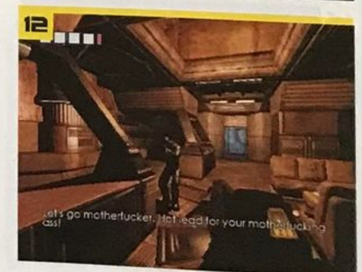

7

8


9


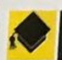
10


11


12


Tabac : un des attraits du jeu réside dans la quête des paquets de cigarettes, et des bonus à débloquer. Il en grouille un peu partout, mais faute de place, nous vous laissons le soin de les dénicher.

Tabac, bis : un petit conseil, cependant. Si une majorité de paquets se déniche en fouillant dans les coins, certains s'achètent çà et là, et d'autres s'échangent contre des services.



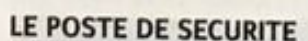
PARTIE II : NIVEAU DE SECURITE DOUBLE MAX

LA TOUR 17

Vous commencez cette deuxième partie du jeu dans une cellule **(13)**, mais différente de la précédente. Sortez et prenez la porte, puis le couloir et l'ascenseur. En bas, parlez à Rael **(14)** qui vous rencardera au sujet des combats. Passez la porte et avancez jusqu'à la cour **(15)**. A partir de là, vous allez devoir faire assez de bruit pour vous faire remarquer par Abbott. Pour ceci, il faut soit gagner une série de combats dans le ring, soit vous faire attraper avec de la drogue sur vous. Autrement dit, c'est l'option combat ou l'option aventure, plus longue mais sans doute plus facile au final...
Parlez à Centurion **(16)**, près du cercle 17 : il vous indiquera les règles, puis une série de concurrents que vous devez vaincre. A chaque fois, vous devez vous-même parcourir la prison pour aller provoquer les combattants en question. Une balade, rien de plus. Ceci dit, pour les combats, autant récupérer une lame le plus tôt possible.
Allez dans l'aire de récréation parler à Asif et Cricket. Ce dernier vous vend une lame pour 30 UD **(17)**. De là, vous pouvez faire main basse sur le trésor de ces deux racailles. Une fois que Cricket remet l'argent à Asif, suivez celui-ci jusqu'à la porte de la cantine, désignée Feed Ward **(18)**. Là, devancez-le en entrant le premier.
Asif ne tardera pas à suivre. Embusquez-vous dans le couloir avant la cantine (où se trouve une tourelle...) et tuez-le dès qu'il passe. Vous récupérez une carte qui indique une planque dans la seconde pièce de la cantine, derrière un panneau mobile. Allez en récupérer le contenu.
Maintenant, mettez-vous en quête de vos adversaires **(19)**. Attention à ne jamais sortir du cercle pendant que vous vous battez, où les tourelles s'occuperont de vous ! **(20)**
Notez qu'après chaque combat, vous pouvez vous faire soigner auprès de Ropes pour 10 UD.
Maintenant, si vous préférez l'option orientée aventure, vous pouvez toujours choisir de dégoter de la drogue. Si vous avez piqué le trésor de Cricket et Asif, vous possédez déjà plusieurs des éléments dont vous avez besoin. Allez parler à Two-Tongue dans une des aires de récréation. Il vous demande deux choses : son injecteur (un des objets présents dans le trésor de Cricket) et la peau de Baasim.
Ce dernier est un des adversaires (le second) que vous pouvez combattre dans le ring, donc aucun problème pour rendre service à Two-Tongue.
Une fois que vous avez rempli ces conditions, Two-Tongue vous demande une dernière condition avant de faire affaire avec vous : lui rapporter des mites, sa monnaie d'échange favorite...
Ces mites, on les trouve un peu partout dans la prison, en train de voler dans les airs **(21)**. Un peu de patience et elles descendront au niveau de votre tête. Si vous êtes à proximité, vous n'aurez alors qu'à les attraper en appuyant sur le **bouton A**. Vous aurez alors la possibilité d'acheter de la drogue auprès de Two-Tongue. Dès lors, si vous avez choisi de zapper les combats dans le ring, il ne vous reste plus qu'à vous faire remarquer des gardes jusqu'à ce qu'ils vous fouillent, dans la première zone de l'aire de récréation. Une petite précision : le seul moyen de récupérer tous les paquets de cigarettes et un maximum d'UD dans cette partie du jeu est de compléter tous les mini-quêtes et tous les combats.
Donc, si vous cherchez l'exhaustivité, ne vous précipitez pas trop vite, continuez plutôt de traîner dans le coin. Par ailleurs, c'est également ici que vous glanerez diverses infos sur les mines, ainsi que des quêtes secondaires à long terme, que vous ne pourrez pas remplir avant de vous enfoncer dans les profondeurs de la prison. Bref, une fois que vous avez attiré l'attention d'Abbott, vous êtes conduit à la salle d'interrogatoire. Là, après une cinématique, vous devez combattre encore une fois Abbott, mais cette fois-ci jusqu'à la mort. Le bougre est plutôt balaise et armé d'une matraque. Courez autour de lui pour éviter ses coups et frappez dès qu'il a fini de charger. Si vous venez à manquer de santé, vous pouvez refluer dans le couloir jusqu'à une station de NanoMed, où vous gagnerez non seulement des soins mais également une nouvelle barre de vie. Une fois qu'Abbott est mort, récupérez le passe de sécurité sur son cadavre. Maintenant, ressortez au niveau de la cantine, en prenant soin de débarrasser vos mains de votre arme. Finissez tout ce que vous avez encore à faire à ce niveau de la prison et partez pour la section Work Pass, tout au bout de l'aire de récréation. Dès l'entrée, prenez le sas à droite grâce à la carte d'Abbott **(22)**.
Dans cette section, vous allez rencontrer deux gardes et un ouvrier. Profitez de l'obscurité pour frapper par-derrière, sans bruit. Récupérez l'outil que lâche l'ouvrier en mourant. Ouvrez la grille qui mène aux conduits d'aération et empruntez ceux-ci jusqu'à atteindre le sommet d'un ascenseur.

ENTREE DE LA MINE

Passez en vision nocturne et avancez jusqu'à la trappe de ventilation. A partir de là, les gardes ne vous feront pas de cadeaux **(23)**. Allez tout droit jusqu'à la grille et, en vue normale, surveillez le passage du garde afin de le surprendre en attaque furtive. Continuez jusqu'à la trappe de ventilation suivante, sans forcément avoir besoin de tuer le garde qui surveille le coin. A vous de voir... Passez par ce nouveau conduit et avancez tout droit jusqu'à la pièce suivante. Surprenez le garde et balancez-le dans les pales du ventilateur, puis arrêtez les pales en actionnant le panneau de contrôle. Passez en vision nocturne et glissez-vous à travers les deux ventilateurs, avant de sauter sur le dos du garde interloqué pour le tuer. Empruntez la porte.



LE POSTE DE SECURITE

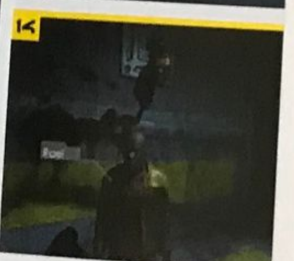
Bienvenu au pire passage du jeu **(24)**, avec pas moins de deux gardes et un garde anti-émeutes en exosquelette dans l'attente d'un pauvre Riddick équipé d'un arsenal misérable. Un enfer ! Inutile d'imaginer buter tout le monde : ici, le principal est d'atteindre la sortie. D'emblée, filez vers les caisses sur votre gauche. De là, vous pouvez vous faufiler furtivement jusqu'au garde le plus proche, en postulant que l'attention des autres n'est pas orientée vers vous **(25)**. Tuez-le en silence et cachez son corps dans l'obscurité. Lorsque le second garde, alerté par l'absence de son camarade, vient jeter un œil, faites de même avec lui. Reste le garde anti-émeute. Collez à la gauche, filez vers les caisses en face, grimpez jusqu'à la passerelle et prenez la porte. Ça a l'air simple, comme ça, mais il vous faudra peut-être recommencer quelques fois avant de pouvoir passer ce maudit poste de sécurité...

LES MINES SUPERIEURES

Ici, le coin grouille de gardes. Il pourrait être chaud de les avoir tous, en revanche l'environnement est propice à la furtivité. De plus, il arrive que les rondes de vos ennemis vous livrent leurs nuques sur un plateau... Avancez en surveillant les gardes des environs, et planquez-vous dans l'ombre ou derrière des couverts, entre chaque fenêtre **(26)**. Collez à gauche et, quand la voie est libre, sautez au bas d'un tas de caisses. Continuez d'avancer avec la même prudence, et quand le garde sort de la porte en face, liquidez-le discrètement et prenez la porte en question. Grimpez et continuez d'avancer : un peu plus loin, vous avez l'occasion d'écouter la conversation d'un garde et d'un prisonnier. Tuez le premier et parlez au second. Puis prenez l'autre porte et avancez furtivement jusqu'à apercevoir un garde : tuez-le et récupérer sa carte de sécurité. A noter pour tous les fouineurs qu'en contrebas de ce balcon se trouvent les lunettes de Shurik, si vous avez accepté cette quête secondaire. Sinon, revenez directement en arrière jusqu'au prisonnier (que vous avez pu tuer ou pas après votre conversation...). Là, prenez la porte grâce à la carte de sécurité. Continuez d'avancer jusqu'au NanoMed et aux ascenseurs. Attendez d'attraper un ascenseur qui descend. En bas, parlez à Armadaro **(27)**. Un conseil : achetez le pistolet tranquillisant qu'il vous propose. Vous allez en avoir rudement besoin, et ça va vous faciliter la vie. Ensuite, prenez la porte **(28)**.



13



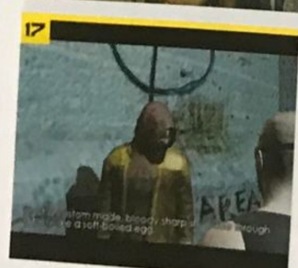
14



15



16



17



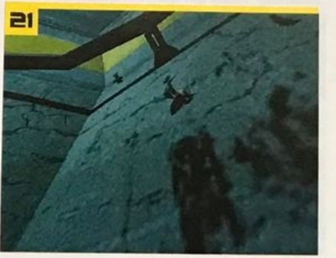
18



19



20



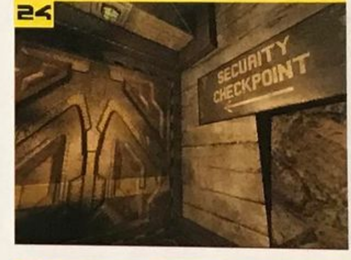
21



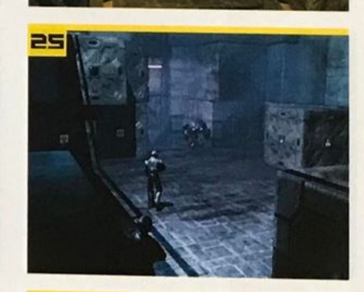
22



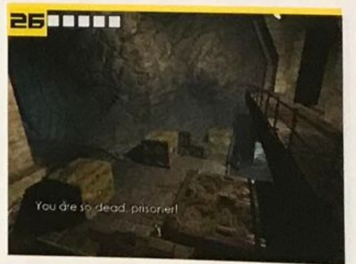
23



24



25



26



27



28

Combat : apprenez très rapidement à varier les angles de coups dans les combats au corps à corps. Et mieux encore, à retourner les armes à feu de vos adversaires contre eux.

Armes : plutôt lame ou plutôt matraque ? Vous aurez l'occasion d'utiliser les deux. La matraque est définitivement plus violente, mais nettement moins rapide qu'une lame...





AU CŒUR DE LA MINE

Premier usage de votre pistolet tranquillisant : vous découvrez qu'il peut détruire les sources de lumière. A vous les ténèbres à nouveau ! Ensuite, essayez ses effets sur le premier garde que vous croisez. A peine électrocuté, précipitez-vous sur lui et frappez-le à la tête d'un coup de pied, grâce à la gâchette gauche. Si vous l'avez tué, vous verrez une auréole de sang s'élargir autour de son crâne. Puis descendez les escaliers en prenant garde : en bas, un garde anti-émeute surveille cette salle **(29)**. Franchement, vous n'avez aucune chance contre lui. Mieux vaut l'éviter. Vous pouvez compter sur votre vitesse, ou bien l'attirer dans la zone d'où vous venez, après vous être assuré d'avoir détruit toutes les lumières. L'ouvrier également présent ne posera en revanche aucun problème majeur... Allez jusqu'au panneau de contrôle, à l'arrière, afin de neutraliser le système de sécurité. Grimpez sur le rail et continuez dans cette direction en vous méfiant des gardes sur le chemin. Une fois dans la zone centrale de la mine, passez derrière les grosses caisses, dans une large brèche dans le sol, afin de trouver Jagger Valance. Parlez-lui, puis apprêtez-vous à remplir la mission qu'il vous propose. En chemin, liquidez d'une bonne électrocution les deux mineurs et le garde que vous croisez. En prime, vous récupérez un outil pour ouvrir les trappes. Et sans avoir à ouvrir la bouche ! Filez de l'autre côté de la zone de la mine. Vous rencontrez encore deux gardes coup sur coup, mais rien de bien méchant. Surtout si vous prenez garde de détruire les sources lumineuses. Avant la grotte, vous allez croiser deux gardes de plus. Mais dans l'obscurité, vous aurez plus de chances qu'eux ! Ensuite, accroupissez-vous pour passer sous le sas à demi clos. Entrez dans la grotte et récupérez le sac de Jagger. A noter que vous pourrez également trouver une cartouche de NanoMed, et tout un tas de mites, si vous vous êtes mis en tête d'échanger ces bestioles contre des paquets de cigarettes. Ensuite, ressortez et retournez parler à Valance.

Maintenant, il va vous falloir récupérer une bombe pour faire sauter la grotte. Autant dire qu'il vous faut revenir à la prison et entrer dans la tour 19. Plus facile à dire qu'à faire... Faites maintenant totalement demi-tour jusqu'à l'ascenseur, jusqu'à revenir dans les mines supérieures.

RETOUR A LA PRISON

Pour retourner en arrière, vous avez l'option de revenir sur vos pas, et donc de repasser par le poste de sécurité. Autant dire que c'est une perspective peu excitante. L'avantage, c'est que vous connaissez le chemin, et que vous avez déjà fait tout ça. Et puis, hormis le garde anti-émeute, si vous avez suivi cette partie-là de la soluce, vous ne rencontrerez aucune autre opposition. Accessoirement, il existe un autre chemin, qui vous fait passer par les ascenseurs de service, là où vous avez rencontré Armadaro, le gars qui vous a vendu un pistolet tranquillisant. Prenez-les jusqu'au sommet, à l'entrée de la mine. De là, vous pouvez emprunter les conduits de ventilation **(30)**, en prenant soin d'éviter quelques gardes au passage. C'est chaud, mais nettement plus court que l'autre solution. En prime, vous trouverez peut-être une salle secrète au passage, si vous cherchez bien. De quoi gagner une autre barre de sécurité ? Sans doute, mais cette soluce ne peut pas tout vous dévoiler... Un peu de persévérance !

TOUR 19

Vous avez toute liberté de revenir à la prison pour y achever vos petites affaires, quêtes secondaires, etc. Dans tous les cas, il vous faudra ensuite accéder au Work Pass, prendre la porte Power Central, comme précédemment, zigouiller le garde et passer la porte suivante. Ensuite, glissez-vous par la trappe de ventilation et prenez les conduits jusqu'à passer au-dessus de la cantine (indiquée : Feed Ward). Sautez en contrebas, liquidez les gardes, tournez à droite, continuez. Faites sauter les lumières, prenez l'escalier, et désactivez l'énergie grâce au panneau de contrôle. Tuez les deux gardes, avancez, prenez à droite, tuez à nouveau deux gardes. Puis prenez la trappe de ventilation.
Vous voici dans la tour 19. Une vraie partie de plaisir... Sautez en contrebas dès que le garde passe sous vos pieds. Ramassez sa carte de sécurité, puis utilisez l'ordinateur **(31)**. Vous avez le loisir de vous soigner si vous le voulez. Prenez le couloir de gauche, passez la porte et allez dans les cellules pour parler à Jupiter. Dès que l'on commence à vous tirer dessus, mettez-vous à l'abri, et surveillez la descente d'un des gros containers pour sauter au sommet de celui-ci **(32)**.













LE CONTAINER

Bienvenu dans le niveau le plus retors du jeu. Essentiellement parce qu'ici plus qu'ailleurs, il sera assez difficile de s'orienter. Or, vous aurez pas mal d'actions à accomplir... Lorsque le container finit par s'arrêter **(33)**, commencez par paralyser les gardes qui arrivent depuis le sommet, avant de sauter rapidement au sol pour leur écrabouiller le visage. Puis prenez l'échelle et descendez **(34)**. Vous rencontrez un nouveau garde : même traitement que d'ordinaire, vous ne pouvez pas l'éviter. Grimpez à l'échelle non loin, puis tournez à gauche. Si vous empruntez la trappe de ventilation, vous trouverez des cigarettes et de l'argent... A vous de voir. De toute façon, empruntez ensuite l'échelle dans cette pièce. Au sommet, surveillez la ronde du garde, émergez quand la zone est sûre, et occupez-vous furtivement de l'importun. Oubliez les portes pour l'instant et grimpez à l'autre échelle **(35)**, puis passez par la grille. A l'autre bout, vous arrivez dans une pièce avec un garde. A noter que sur le chemin il est possible d'apercevoir ce même garde par une grille inamovible. Ce qui signifie que vous pouvez d'abord l'électrocuter de là avant de foncer dans la pièce en question. Ensuite, montez à l'échelle dans la cage d'ascenseur. Passez ensuite par les deux grilles successives en tuant le garde à la seconde. Notez que non loin vous disposez d'un NanoMed. Allez jusqu'au terminal de contrôle, tuez l'employé, récupérez sa carte et utilisez-la sur le terminal. Autant pour votre container... Maintenant, repassez par la cage d'ascenseur que vous avez emprunté précédemment, via une échelle. Descendez tout en bas, et utilisez votre carte pour appeler l'ascenseur. Passez par l'ascenseur pour grimper à nouveau à l'échelle au-dessus. Montez jusqu'au sommet. De là, appelez l'ascenseur et sautez dans le conduit quand le toit de celui-ci est suffisamment près de vous. Cette manœuvre vous permet d'atteindre le sommet de la cage d'ascenseur, trop haute en temps normale pour que vous y accédiez. Vous pouvez alors passer par la trappe et avancer jusqu'à pouvoir descendre au cœur de la mine.

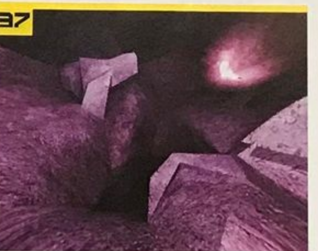


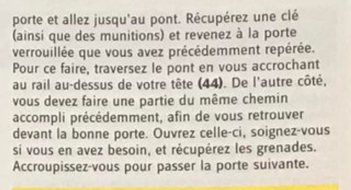
AU CŒUR DE LA MINE II

Allez jusqu'à la grotte pour lâcher la bombe là où vous aviez trouvé le sac de Jagger Valance. Pas de chance, là, vous êtes à nouveau arrêté. Après la cinématique, vous vous retrouvez totalement désarmé face à un garde **(36)**. Vous n'avez pas le choix, il faut le tuer brutalement. La moindre erreur peut vous être fatale, puisqu'il dispose d'un fusil d'assaut. Essayez de manœuvrer vite et bien pour retourner son arme contre lui et... bang ! Vous aurez sans doute besoin de plusieurs essais pour cela... Sortez et suivez le rail jusqu'à l'autre garde. Quand vous arrivez, une créature se charge de lui avant que vous ne puissiez bouger. Ensuite, sautez dans le trou **(37)**.

CENTRE D'EQUIPEMENT ABANDONNE

Récupérez l'équipement du garde mort. Quand vous sortez dans la grande grotte, une des créatures vous attaque **(38)**. Vous pouvez l'éviter et filer par le passage suivant, ou bien revenir en arrière et la tuer depuis votre abri à coups de grenades. Continuez par le passage suivant. Vos ennemis ici seront des sortes de gros cafards **(39)**, assez nombreux mais qui exploseront sous vos tirs de shotgun. Quand vous sortez dans une salle plus importante, repérez l'espèce de mur sur le côté qui permet d'atteindre un point plus élevé **(40)**. Passez par là, puis grimpez. Ensuite, montez sur les caisses et continuez dans un couloir. La porte de gauche est verrouillée **(41)**. Passez par la droite pour rejoindre une pièce. Sur une caisse, récupérez un outil utile pour ouvrir les trappes. Utilisez-le pour ouvrir la trappe non loin **(42)** et passez par ce conduit. Vous parvenez dans la salle de la foreuse **(43)**. Pour activer celle-ci, vous avez besoin d'une cellule d'énergie. Passez par la porte et allez jusqu'au pont. Récupérez une clé (ainsi que des munitions) et revenez à la porte verrouillée que vous avez précédemment repérée. Pour ce faire, traversez le pont en vous accrochant au rail au-dessus de votre tête **(44)**. De l'autre côté, vous devez faire une partie du même chemin accompli précédemment, afin de vous retrouver devant la bonne porte. Ouvrez celle-ci, soignez-vous si vous en avez besoin, et récupérez les grenades. Accroupissez-vous pour passer la porte suivante.

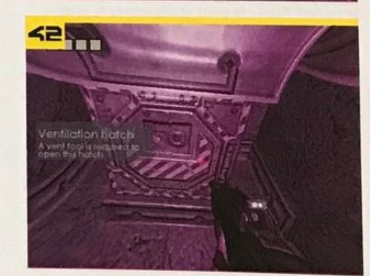




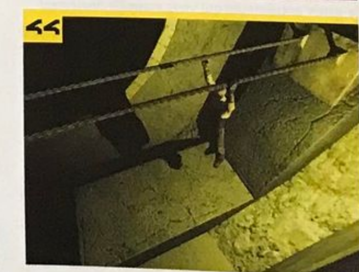












Gros Bill : vous n'êtes absolument pas obligé de conserver le mini-gun et l'allure de tortue qui va avec. Mais avec un shotgun à la place, autant dire que votre progression sera difficile...

Générique : N'oubliez pas de laisser tourner les crédits finaux du jeu pour assister aux toutes dernières images. D'accord, c'est très bref et très mystérieux, mais ça en jette !

Récupérez les munitions et repérez le chargeur de cellules d'énergie. Activez le panneau de service, mais gare aux créatures qui attaquent alors. Continuez jusqu'à un pont et trouvez la pièce où se trouvent tout un tas de shotguns, un prototype de fusil, une cellule d'énergie et des grenades. Attention, dès que vous ramassez la cellule, vous êtes attaqué par quatre de ces sales créatures. Revenez au chargeur de cellule et chargez celle que vous avez trouvée. Gare aux créatures qui vous attaquent en chemin. Refaites tout le chemin jusqu'à la salle de la foreuse. Pas de chance, là, vous êtes accueillie par un énorme monstre, bien plus impressionnant que les habituels gros cafards. Balancez-lui une ou plusieurs grenades... Une fois que vous l'avez tué, installez la cellule dans la foreuse et activez-la. Puis empruntez le passage qu'elle vous a ouvert.

CENTRAL STORAGE

A partir de maintenant, vous allez souvent croiser des gardes en prise avec des créatures. Le plus souvent, laissez-les s'amuser ensemble. Pour l'instant, avancez dans le boyau jusqu'à une salle, puis agrippez le rail et continuez jusqu'au bout. Et là, prenez le passage. Au coin, descendez jusqu'à une porte : intervenez dans l'affrontement entre les créatures et le garde afin de pouvoir passer. Tuez le garde en priorité **(45)**, puis prenez la porte en face et tuez les deux gardes en plein affrontement. Puis exterminez les créatures. Grimpez sur les caisses à gauche du tracteur, puis sautez sur la caisse en suspension. Sautez sur les caisses en face, et allez à droite. Sautez en contrebas. Dans la pièce suivante, prenez la porte, regardez le garde se faire tuer puis liquidez la créature dans sa cachette avant de prendre le même chemin qu'elle. Descendez les deux échelles successives, et prenez le couloir jusqu'à la grande salle. Evitez sans regrets l'affrontement entre le garde anti-émeute et les créatures. Grimpez sur les caisses à droite et sautez vers la porte, puis entrez, allez à gauche et prenez le couloir. Passez la porte et dégommez le garde anti-émeute qui vous barre le chemin avec votre prototype : assurez-vous de le contourner rapidement avant de lui tirer dans le dos. Ensuite, tuez les gardes et les créatures, avant de récupérer un mini-gun qui va certes vous ralentir, mais qui vous sera grandement utile ! Puis, avancez.

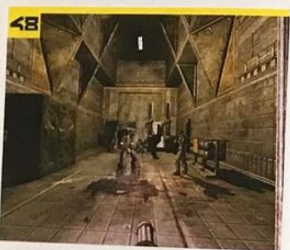
DOCKS DE CHARGEMENT

Ouvrez la porte, tournez à gauche et avancez. Commencez à tirer, des créatures qui vous attaquent aux tourelles derrière vous **(46)**. Prenez la porte rapidement, à l'autre bout. De là, vous allez emprunter une série d'ascenseurs **(47)**, avec à chaque fois des gardes pour vous accueillir. Mais ils ne seront pas de taille face au mini-gun. Même le garde anti-émeute qui vous accueille finalement **(48)** ! Ensuite, prenez la porte à gauche, tuez les deux gardes, et prenez à nouveau à gauche vers le couloir. Débarrassez-vous des créatures et entrez dans la pièce à droite. Tuez les trois gardes et utilisez le module NanoMed pour gagner un cran de santé supplémentaire **(49)**. Revenez en arrière et poursuivez votre chemin, en faisant attention au garde qui vous envoie une grenade. Poursuivez jusqu'à l'ascenseur, où vous tuez les quatre gardes avec votre mini-gun **(50)**. Puis lâchez enfin ce précieux engin et grimpez aux caisses : d'abord la verte, puis la rouge. Ensuite, prenez l'ascenseur et détruisez le garde anti-émeute au sommet. Prenez la porte à gauche et entrez dans une vaste salle. Allez dans la petite pièce suivante. Appuyez sur le bouton d'ouverture de la porte (pas celui à côté du NanoMed, qui ouvre le passage à un garde anti-émeute). Passez par là. Ensuite, vous rencontrez un garde lourd, le genre ne pas trembler devant votre mini-gun. Pas de panique. Les containers qui sont charriés dans cette salle contiennent du fuel. Tournez autour du garde jusqu'à ce qu'il se place sous un rail, et tirez sur les containers qui passent au-dessus de lui : en se décrochant, ils explosent sur lui **(51)**. Gardez-vous tout de même de ses tirs grâce aux pylônes. Une fois qu'il est détruit, passez par la porte suivante. Vous arrivez dans le hangar. Tuez les gardes anti-émeute avec votre mini-gun. Maintenant, il faut aller vers le vaisseau sur l'aire de décollage. Sur le chemin, gardez le doigt sur la gâchette de votre mini-gun et hachez menu les gardes qui s'interposent. Une fois tous les gardes morts, la porte du vaisseau s'ouvrira. Suit une cinématique. Et devinez quoi... L'évasion, ce n'est pas pour tout de suite **(52)** !


45


46


47


48


49


50


51


52

Prison : le passage dans la tour 17 est indéniablement l'un des plus fun du jeu, avec son déroulement non linéaire et ses prisonniers atypiques. N'hésitez pas à le parcourir à fond.

PARTIE III : NIVEAU DE SECURITE TRIPLE MAX

ZONE D'EXERCICES

Vous voici cryogénisé. Mais comme la vie est bien faite, on vous sort à l'occasion pour vous dégourdir les jambes, dans une salle visiblement close **(53)**. Deux minutes de conscience et hop ! dans les vapes à nouveau. Profitez bien des premières fois pour observer votre environnement. Remarquez l'autre prisonnier qui bientôt vous rejoint **(54)**. Dès qu'il est là, prenez sa place dans son cryotube en appuyant sur X près de celui-ci. Votre pote n'aura plus qu'à s'allonger bien involontairement sur vous...

CRYO PYRAMIDES

Ramassez la matraque et grimpez au sommet de la pyramide. Vous tombez dans le coma, mais une fois réveillé, vous êtes fin prêt à filer. Gare aux Gardes Blindés qui font alors irruption dans la salle. Foncez vers la pyramide près de la porte en évitant vos poursuivants. Restez le plus possible en hauteur **(55)** et filez vers la porte dès que vous en avez l'occasion.

CONTROLE DU COMPLEXE

Prenez à droite, jusqu'à être bloqué par l'alarme. Détruisez avec votre matraque les deux droïdes qui arrivent, et passez par l'ouverture dans le sol. Dans ce tunnel, détruisez toute une flopée de droïdes **(56)**, et remontez à l'autre bout. Surprenez le garde qui patrouille en remontant prudemment. Ramassez son pistolet. Avancez et redescendez dans un tunnel de maintenance, et détruisez à distance les droïdes. Ressortez à l'autre bout et prenez les escaliers. Là-haut, mettez-vous en mode Furtif et attaquez discrètement les deux gardes **(57)**, avant d'ouvrir les portes grâce à l'ordinateur. Tuez les deux gardes et le droïde qui arrivent alors. Faites le chemin inverse via les tunnels de maintenance (avec de nouveaux droïdes). Continuez maintenant votre chemin, mais gare aux Gardes Moyens qui vous attaquent ensuite. Filez en les évitant, sans chercher à les combattre. Vous arrivez dans une salle avec d'autres Gardes Moyens en hibernation. Grimpez dans la structure du Garde Lourd pour en prendre le contrôle. Vous voici promu Mechwarrior ! Détruisez tous les Gardes Moyens à l'aide de vos roquettes et de votre mitrailleuse, et prenez la porte à droite. Allez joyeusement jusqu'à l'ascenseur en détruisant tout sur votre passage. Ensuite, vous arrivez aux bureaux corporatistes. Cette zone est une vraie récréation, dans le sens où vous n'avez rien d'autre à faire qu'avancer et tirer, sans subtilité aucune. Poursuivez jusqu'à la plate-forme de décollage, via un nouvel ascenseur. Prenez à gauche en sortant, tuez tout le monde sur le chemin jusqu'à arriver dans une salle. Vous réveillez alors un Garde Lourd **(58)**, pas très difficile, mais qui endommage suffisamment votre propre engin pour que vous soyez obligé de le quitter. Si vous cherchez des petits bonus, il reste quelques trucs à grappiller en grimpant au niveau supérieur via les caisses près de vous... **(59)** Ouvrez les grandes portes grâce au bouton non loin, etfilez vers la plate-forme pendant que des gardes vous font la chasse. Regardez une nouvelle cinématique... Eh bien non, ce n'est toujours pas le moment de s'évader !

LA BATAILLE FINALE

Vous devez combattre deux droïdes aux capacités d'invisibilité. Foncez d'abord vers le mini-gun au sol, avant de gagner une des niches sur le côté, dans l'ombre. De là, il vous est plus facile d'activer votre vision nocturne afin de repérer vos cibles, uniquement visibles dans ces conditions **(60)**. Vous pouvez également détruire le lustre de la pièce pour la plonger dans plus d'obscurité encore. Avec le mini-gun, vos deux ennemis ne tiennent guère la distance. Une fois qu'ils sont éliminés, après la cinématique, vous pouvez enfin vous évader, le cœur léger. Jusqu'à replonger dans l'enfer de *Pitch Black*...



53


54


55


56


57


58


59


60

Vision nocturne : c'est un atout essentiel dans les zones d'ombre. Mais cet avantage est un peu compensé par les torches des gardes : gare aux aveuglements intempestifs !



THE SUFFERING

La prison, c'est l'enfer ! Mais plus avec ces codes. Entrez-les en cours de partie en maintenant enfoncés les gâchettes L et R et le bouton X. Un message confirmera la validité du code.

Bas, Bas, Bas, A, Haut, Haut, Bas, Haut, A : votre barre de santé se remplira complètement.

Droite, Droite, Haut, Haut, A, Gauche, Droite, A, Droite, Haut, Droite, A : vous récupérerez 9 bouteilles de Xombium.

Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, A : vous récupérerez des munitions pour l'arme en cours d'utilisation.

Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Droite, Droite, A : vous referez le plein d'armes de la rangée des grenades.

Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas : vous obtiendrez le fusil avec le plein de munitions.

Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, A, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, A, Bas, Bas, Bas, A, A : vous disposerez de toutes les armes et tous les objets.

Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche : vous obtiendrez les grenades.

Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut : à vous les cocktails Molotov

Gauche, Gauche, Bas, Haut, A : vous augmenterez votre karma négatif.

Droite, Droite, Droite, A, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, A : vous surmonterez la folie.

Haut, Bas, Gauche, Droite : vous serez complètement recouvert de sang.

Bas, Haut, Droite, Gauche : vous subirez un nettoyage complet (annule le code précédent).

Haut, A, Gauche, A, Bas, A, Droite, A : vous passerez en mode Vieux film en noir et blanc.

Gauche, Gauche, A, Droite, Droite, A, Haut, Haut, A, Bas, Bas, A : mode Psychédélique. Idem pour l'annuler.

Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, A : votre corps sera étrangement marqué.

Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, A : annule le code précédent.

Bas, Bas, Bas, Bas : vous vous suiciderez.

HITMAN : CONTRACTS

L'agent 47 est peut-être doué, mais les codes suivants lui faciliteront la tâche.

Au menu principal, entrez cette combinaison pour avoir accès à tous les chapitres du jeu : **X, Y, B, Gauche, Haut, Droite, L et R.**

En cours de partie, faites **R, L, Haut, Bas, X, A, Stick analogique gauche, B, A, B, A.** Vous passerez au niveau suivant, obtiendrez le rang d'assassin invisible et par conséquent une arme bonus. En refaisant ce code à chaque début de mission, vous pourrez obtenir l'intégralité des armes. Vous n'aurez plus qu'à recommencer une partie pour les utiliser dès le début du jeu.

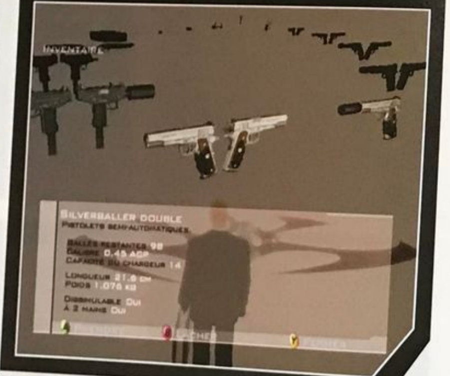
Petite note : puisque vous ferez cette manipulation en cours de partie, choisissez un endroit calme pour éviter de vous faire tuer bêtement.

Voici les armes que vous récupérerez selon les missions :

Mission 1 : CZ 2000 double
Mission 2 : Micro Uzi
Mission 3 : Silverballers avec silencieux
Mission 4 : Magnum 500 double
Mission 5 : Canon scié double
Mission 6 : Fusil d'assaut M4
Mission 7 : SG220 .S double
Mission 8 : PM MP5 avec silencieux
Mission 9 : AK 74 avec silencieux
Mission 10 : GK 17 double
Mission 11 : Micro Uzi avec silencieux
Mission 12 : Fusil PGM avec silencieux

Tirs de la dernière chance

Quand vous mourrez, essayez de tirer sur quatre personnes en pleine tête pendant que la scène est au ralenti. Vous pourrez continuer la partie, mais votre niveau de vie sera au minimum.



MISSION IMPOSSIBLE : OPERATION SURMA

Grâce à cette petite astuce, accéder à tous les niveaux du jeu ne sera pas une mission impossible. Rendez-vous à la rubrique Profils, puis placez-vous sur Jasmine Curry. Maintenant, appuyez simultanément sur les gâchettes L et R, ainsi que les boutons Y et B. Vous reviendrez automatiquement au menu précédent et remarquerez que l'option Niveaux est apparue. Sélectionnez-la pour choisir le niveau désiré.



HARRY POTTER : COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

Débloquer la coupe du monde de Quidditch
Il suffit de gagner le tournoi de Poudlard.

Obtenir le Nimbus 2000
Rassemblez 15 cartes de Quidditch.

Recevoir le Nimbus 2001
Collectionnez 35 cartes de Quidditch.

Obtenir l'Eclair de feu
Récoltez 50 cartes de Quidditch pour débloquer l'Eclair de feu.

L'équipe de Bulgaries
Récoltez 65 cartes de Quidditch.

Avoir accès au stade de Queerdditch
Gagnez la coupe du monde avec n'importe quelle équipe .



En taule : entre *The Suffering*, *Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay* et *Oz* (la série télé de HBO), il faut croire que l'univers carcéral est vraiment à la mode.



SUR LE DVD

SUR LE DVD Un DVD rempli de démos assez hétéroclites ce mois-ci. Testez vos talents derrière un volant, une platine de mix ou simplement au maniement d'aspirateur à objets lourds. Et si ce n'est pas suffisant, libérez les forces surnaturelles qui habitent en vous. Ce numéro voit aussi l'arrivée d'une rubrique Audio mix vous permettant de d'écouter et de copier deux morceaux d'un célèbre DJ sur votre console. Alors, amusez-vous bien !

CHALLENGES : N'hésitez pas à tenter les petits défis que nous vous proposons. Il se peut qu'en fin de compte vous en veniez à aimer un jeu pour lequel vous n'aviez aucune affinité.

En cas de problème technique sur le DVD, merci de bien vouloir vous mettre en contact avec notre société d'abonnements ABOCOM 26 bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine CEDEX ou au 01 46 72 50 89.

VIDEOS FABLE, HALF-LIFE 2, DOOM 3, CONFLICT : VIETNAM, AMERICA'S 10 MOST WANTED, KINGDOM UNDER FIRE : THE CRUSADERS, TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 : BLACK ARROW, THE RED STAR, SAMURAI WARRIORS

SECOND SIGHT

INFOS
EDITEUR : CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Vous rêvez de déplacer les objets à distance, de guérir instantanément, d'envoyer ceux que vous n'aimez pas dans le décor, ou encore devenir invisible ? John Vattic possède toutes ces facultés. Mais le prix à payer est élevé. Il se réveille dans un triste état, ne sait plus qui il est, ni ce qu'il fait dans ce lieu qui s'apparente à un centre de recherche. Aidez-le à découvrir la vérité sur tout ce qui lui est arrivé !

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Notre démo vous propose de tester ses talents dans Expérimentation, le troisième niveau du jeu complet. Votre but est d'accéder à votre dossier personnel. Celui-ci se trouve dans une salle de l'autre côté du complexe. Pour l'atteindre, vous devrez retrouver le passe détenu par un médecin dans la salle d'expérience sur les primates. Attention, quand l'alarme est donnée, certaines portes sont fermées automatiquement.

CHALLENGE

Vous maîtrisez parfaitement vos pouvoirs et vous êtes un roi de la discrétion ? Prouvez-le en terminant la démo sans tuer qui que ce soit. En challenge supplémentaire, essayez d'atteindre le même objectif, mais en n'utilisant qu'une fois vos pouvoirs.

STICK G :	DEPLACEMENTS / VUE 1ÈRE PERSONNE
STICK D :	CAMERA / CHANGER CIBLE
CROIX :	CHANGER POUVOIR / ARMES
A	RECHARGER / ACTION
B	FRAPPER
X	SE BAISSER
Y	CAMERA FIXE / MOBILE
L	VISER ARME / POUVOIR
R	UTILISER POUVOIR / TIRER
Blanc	PAS DE FONCTION
Noir	SE PLAQUER CONTRE LE MUR

BLINX 2 : MASTERS OF TIME AND SPACE

INFOS
EDITEUR : MICROSOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2



CONTENU DE LA DEMO

Le félin passé maître dans l'art du maniement d'aspirateur de combat revient sur la Xbox. Pour ce deuxième épisode, vous pourrez effectuer toutes vos missions à deux en écran splitté et même incarner les membres du gang Tomtom. Alors que les chats contrôlent le temps, les cochons maîtrisent l'espace. Deux styles différents pour un résultat identique : prendre le dessus sur l'autre camp.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

En premier lieu, vous aurez la possibilité de suivre un tutorial pour apprendre à manier votre personnage. Ensuite, vous devrez choisir votre camp. Si vous optez pour les sympathiques félins de la brigade temporelle, vous devrez retrouver un cristal temporel détenu par un géant de pierre. Si votre préférence se porte sur le gang porcin du Tomtom, votre mission consistera à vous introduire dans la forteresse des chats et y dérober une pièce de machine infernale.

CHALLENGE

Sélectionnez le gang Tomtom et essayez de terminer les quatre missions en moins de vingt minutes avec au minimum trois médailles et plus de 1 500 unités de la monnaie locale. En utilisant intelligemment les commandes spatiales, cela ne devrait poser aucun problème.



STICK G :	DEPLACEMENTS
STICK D :	CAMERA
CROIX :	ARME / COMMANDE TEMPORELLE
A	SAUT
B	FRAPPER
X	COMMANDES TEMPORELLES
Y	RAMPER
L	VISER
R	TIRER
Blanc	RECENTRER LA CAMERA
Noir	PAS DE FONCTION

COLIN MCRAE RALLY 2005

INFOS
EDITEUR : CODEMASTERS
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Le cinquième opus de *Colin McRae* déboule sur les chapeaux de roues. Codemasters change sa numérotation en l'affublant du chiffre représentant l'année 2005. Ce qui laisserait présager de nouveaux épisodes chaque année ? Au programme de cette édition quelques petits changements dans le comportement des bolides et surtout l'arrivée d'un bouton Coup de Volant permettant de mieux appréhender les courbes en épingle.

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Prenez part à une spéciale sur le sol britannique. Réaliser un bon temps sur le circuit de Gwyddelwern au volant d'une Peugeot 206 ou d'une Stratos. Comme vous roulez seul sur la piste, votre classement se fera par rapport à votre chrono. Utilisez les points de contrôle comme repère pour vérifier que vous êtes dans les temps.

CHALLENGE

Finissez la course à la première place en battant d'au moins dix secondes votre poursuivant direct. Pour y arriver, abusez du bouton **Y** dans les virages serrés. Etudiez le circuit pour en connaître les moindres courbes. En plus, vous n'aurez pas à pester contre votre copilote qui n'est pas trop au point.



STICK G :	DIRECTION
STICK D :	ACCELERER / FREINER
CROIX :	DIRECTION
A	ACCELERER
B	FREIN A MAIN
X	FREINER
Y	COUP DE VOLANT
L	FREINER
R	ACCELERER
Blanc	VITESSE -
Noir	VITESSE +

JUICED

INFOS
EDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE JOUEUR : 1

CONTENU DE LA DEMO

Si vous êtes amateur de courses de rue, de tuning et de voitures trafiquées sous le capot, vous aimerez *Juiced*. En partant de modèles de base, vous pourrez habiller votre bolide à votre image, rajouter des pièces pour le booster et le confronter aux autres joueurs du monde entier grâce au Xbox *Live*. Avec notre démo, c'est l'aspect conduite que vous testerez. Faites chauffer les moteurs et c'est parti ! Montrez à tous vos adversaires qu'il n'y a qu'un maître sur la route : vous !

CE QUE VOUS AVEZ A FAIRE

Pour cette démo, vous allez concourir dans la catégorie Coupé étranger. Vous disposez pour cela de trois modèles de marque Toyota : La Supra, la Celica GT et la Celica VVTLi. Vous exercerez vos talents de pilote sur le circuit numéro 2 de San Ricardo. Vous pourrez à votre convenance choisir le moment de la journée, le temps qu'il fait et le nombre d'adversaires (jusqu'à cinq).

CHALLENGE

Vous êtes un as du volant et le plus rapide sur la route ? Alors prouvez-le en descendant sous la barre des deux minutes cinq sur deux tours au volant de la Toyota Supra.







STICK G :	DIRECTION
STICK D :	REGARDER DANS 4 DIRECTIONS
CROIX :	PAS DE FONCTION
A	FREIN A MAIN
B	RAPPORT +
X	RAPPORT -
Y	NITRO
L	FREIN
R	ACCELERATEUR
Blanc	MODIFIER VUE
Noir	REINITIALISER VOITURE

Village Pig-ple : dans *Blinx 2*, vous pouvez choisir le costume de votre équipe. Si vous laissez la console le faire à votre place, vous risquez de tomber sur des mélanges d'assez mauvais goût.

Autos tamponneuses : il est impossible de rouler sur la plupart des trottoirs dans *Juiced*. Du coup, en cas de contact, vous avez l'impression de buter sur un mur invisible.



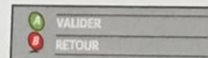
MTV MG3

INFOS
EDITEUR : CODEMASTERS
JOUEUR : 1

Vous rêvez de sampler comme un DJ professionnel, faire danser vos amis sur des mixes d'enfer dignes d'une soirée sur les plages chaudes d'Ibiza ? Ou encore les faire bouger sur une musique langoureuse propice aux rapprochements ? Alors, *MTV Music Generator 3* est fait pour vous. Avec notre démo, vous pourrez vous entraîner sur du Carl Cox pour le côté Hard House avec ses rythmes envoûtants qui martèlent le cerveau. Si votre préférence va vers le rap, votre maître de cérémonie se nommera Snoop Doggy Dog. Vous disposez de 24 pistes sur lesquelles vous jouerez quatre catégories d'échantillons. Drums, Basses, Riffs et Voix. Sélectionnez une catégorie et appuyez sur le bouton A pour accéder à un large éventail de sons déjà enregistrés que vous n'aurez plus qu'à organiser à votre convenance. Vous influerez aussi sur le rythme, le nombre de battements par minute, le niveau des basses et même l'effet de réverbération. Il vous sera possible de réaliser un mix d'une durée supérieure à 12 minutes. Il n'y a pas de limites à votre créativité. Et qui sait si cette démo n'éveillera pas en vous la vocation de super DJ. Allez-y ! Créez et jouez un morceau d'anthologie !

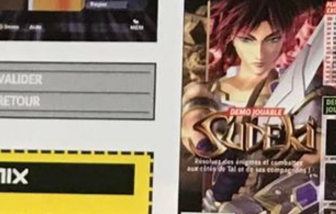






Résultat du concours RALLISPORT CHALLENGE 2





Beaucoup de bourrins énervés sur le circuit glacé de Suède... Au final, dans un finish un temps accroché, où beaucoup ont dû taquiner le bas-côté gelé, c'est Guillaume Dessaud qui a largement pris le dessus. Intouchable avec son temps de 1' 54'' 716, il laisse ses poursuivants loin derrière. Il peut donc choisir tranquillement son lot parmi nos goodies exclusifs de T-shirts, porte-clefs, autocollants et magazines !

SAUVEGARDES... BONUS... AUDIO MIX

SAUVEGARDE DE JEUX

Crimson Skies : tous les niveaux jusqu'au 16.
Prince of Persia : accès à tous les niveaux et le *Prince of Persia* original débloqué.
Red Dead Revolver : tout le jeu débloqué ainsi que le mode Bounty Hunter.
Sonic Heroes : le jeu complet. Tous les modes Multijoueur et les vidéos extras débloqués.
Shadow Ops : Red Mercury : toutes les missions Solo, en Coop et toutes les séquences vidéos débloquées.
Tenchu Return from Darkness : toutes les missions et Tesshu, le ninja caché, débloqués.
The Suffering : deux sauvegardes permettant de commencer le jeu au niveau 17 et 20.
Secret Weapons Over Normandy : Cette sauvegarde débloque le jeu complet plus deux engins bonus, le Tie Fighter et le X-wing.
Splinter Cell Pandora Tomorrow : tous les niveaux débloqués.
Timesplitters 2 : toutes les histoires, challenges et niveaux d'arcade débloqués.
Van Helsing : toutes les mises à jour, armes, mouvements, missions terminées et munitions au maximum.
Breakdown : tout le jeu jusqu'au combat final en dix sauvegardes.

BONUS

Full Spectrum Warrior : replay d'une mission.
Timesplitters 2 : cartes supplémentaires Big Batzen, Colour Kill, Crazy Course, Kickass Core, Virus.
Tony Hawk's Underground : parcours de skate Jurass, Startin Summat.

AUDIO MIX

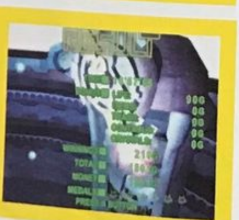
Ecoutez et copiez sur votre disque dur, deux morceaux du célèbre et talentueux (d'après notre ami Faskil de *Joystick*...) DJ Steve Lawler, le « King of Space ». Rise In, décliné en trois mix, et Lost.

CONCOURS BLINX 2

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

Magazine Officiel Xbox / X Games
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par mail :
xboxmag@futurenet.fr

>> MEILLEUR SCORE :
Ce mois-ci, le concours portera sur *Blinx 2*. Terminez le plus vite possible les trois missions proposées à notre sympathique félin. Après avoir battu le boss et être revenu à votre point de départ, un écran résumant la totalité des missions s'affichera. Prenez-le en photo et envoyez-le avant le 20 octobre 2004.

DJ EZ SAM : en l'espace de cinq minutes, Sam a créé un petit mix sympa. Donc si vous cherchez un MC pour une soirée, faites-lui signe. Il ne prend pas cher.



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
En vente mi-octobre 2004

» SUR LE DVD (SOUS RESERVE : LE CONTENU EST SUSCEPTIBLE DE CHANGER)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :



» OUTRUN 2
Le grand retour du classique de l'arcade.



» SILENT HILL 4
Aidez Harry à s'échapper de sa chambre.



» MEN OF VALOR : VIETNAM
Retour vers l'enfer !



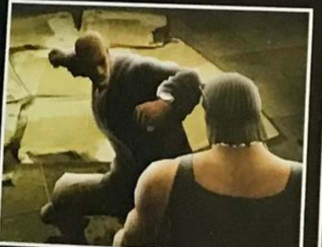
» CONFLICT : VIETNAM
Pris au piège derrière les lignes ennemies.



» KINGDOM UNDER FIRE
Affrontez les Orcs dans une bataille épique.



» LEISURE SUIT LARRY : MAGNA CUM LAUDE
Séduisez toutes les bombes aux alentours.



» DEF JAM : FIGHT FOR NEW YORK
Vengez la mort de votre bimbo préférée.



» FIGHT CLUB
Sans Edward Norton, ni Brad Pitt.

VIDEOS
» TRON 2.0 : KILLER APP
» OBSCURE
» ROCKY : LEGENDS
» GHOST MASTER
» STREET FIGHTER : ANNIVERSARY COLLECTION
» T3 : REDEMPTION
» TIGER WOODS 2005

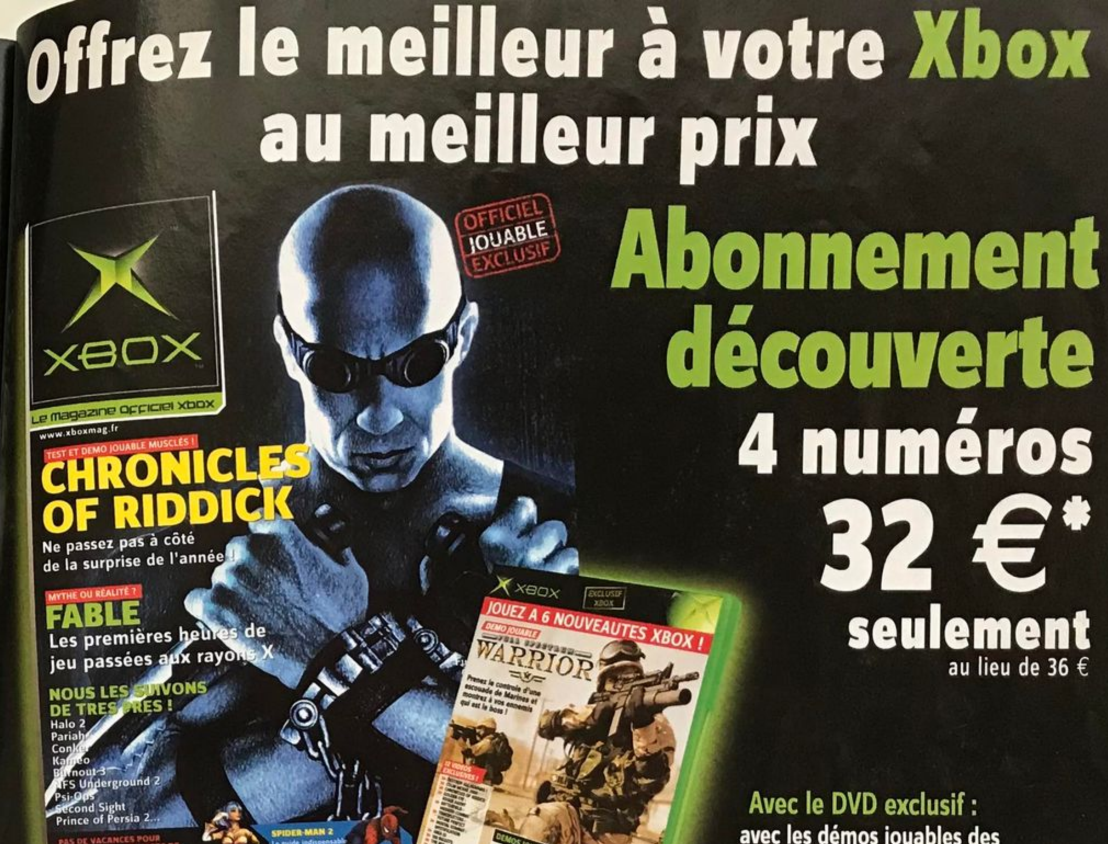


SAUVEGARDES
» ARX FATALIS
» BEYOND GOOD & EVIL
» COLIN MCRAE 04
» CONFLICT : DESERT STORM
» HITMAN : CONTRACTS
» MANHUNT
» HARRY POTTER ET LE PRISONNIER D'AZKABAN
» RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
» LEGENDS OF WRESTLING

BONUS
Des niveaux, des armes ou des voitures supplémentaires pour :
» DRIV3R
» JURASSIC PARK : OPERATION GENESIS
» SHOWDOWN : LEGENDS OF WRESTLING
» TIMESPLITTERS 2
» TONY HAWK'S UNDERGROUND

Glissade : comme vous avez pu le constater, pas mal de démos prévues ce mois-ci ont dû passer au mois suivant pour diverses raisons. Ceci est indépendant de notre volonté, mais veuillez nous en excuser.

Offrez le meilleur à votre Xbox au meilleur prix



Abonnement découverte
4 numéros 32 €* seulement
au lieu de 36 €

Avec le DVD exclusif : avec les démos jouables des meilleurs jeux, les vidéos des futurs hits, et de nombreux add-on...

Le magazine officiel, les jeux en avant-première, les infos inédites, les tests sans concession, tout sur la Xbox.

*prix de vente au numéro

ABONNEMENT DECOUVERTE 4 NUMEROS

A retourner accompagné de votre règlement à : Xbox - Service Abonnement
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex

1 ❑ OUI, je m'abonne pour 4 numéros à "Xbox Magazine" au prix de 32 € seulement au lieu de 36 €
Je réalise une économie de 4 €
OU
2 ❑ OUI, je m'abonne pour 1 AN 13 n° / 13 DVD à "Xbox Magazine" au prix de 98 € seulement au lieu de 117 €
Je réalise une économie de 19 €

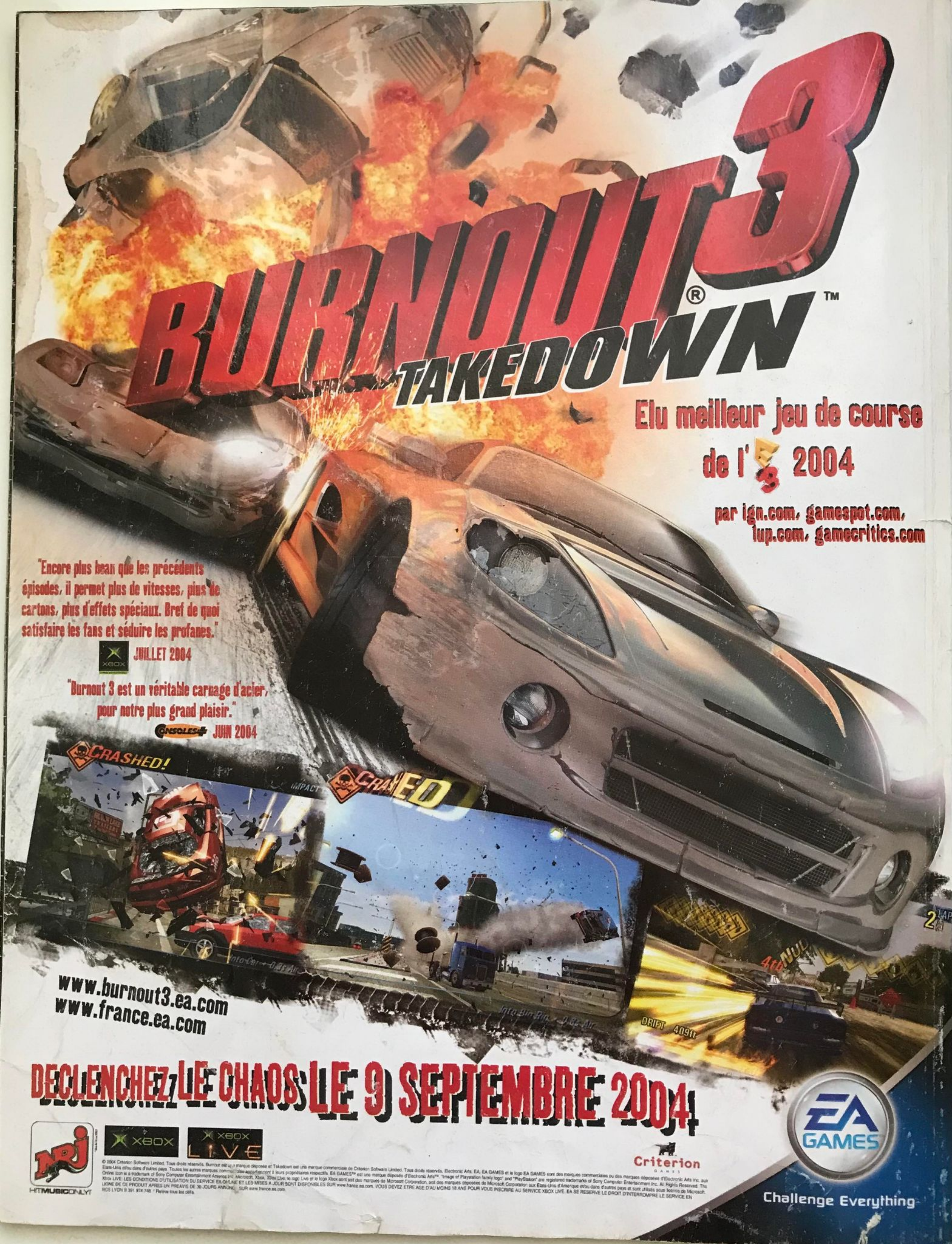
Je règle ma commande par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat à l'ordre de FUTURE France
❑ carte bancaire N° : ________________ date de Validité : ____ (validité minimale 2 mois) Signature (obligatoire) :

Nom : ______________ Prénom : ______________
Adresse : ______________
Code Postal : ______ Ville : ______________ Date de naissance : ______
E-mail : ______________

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox
De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

UPA33

Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 9 € (01/09/04). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/04.
Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr.
En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.



BURNOUT 3 TAKEDOWN
Elu meilleur jeu de course de l'E3 2004
par ign.com, gamespot.com, 1up.com, gamecritics.com
"Encore plus beau que les précédents épisodes, il permet plus de vitesses, plus de cartons, plus d'effets spéciaux. Bref de quoi satisfaire les fans et séduire les profanes."
XBOX JUILLET 2004
"Burnout 3 est un véritable carnage d'acier, pour notre plus grand plaisir."
CONSOLES+ JUIN 2004
CRASHED!
www.burnout3.ea.com
www.france.ea.com
DECLENCHEZ LE CHAOS LE 9 SEPTEMBRE 2004
NRJ
HIT MUSIC ONLY
XBOX
XBOX LIVE
Criterion GAMES
EA GAMES
Challenge Everything